

Treball de Fi de Grau

Títol

Virtual Encore: creació de una miniserie de ficción

Autoria

Martina Prieto Garcia, Clara Ramírez Altabàs

Professorat tutor

Francesc Escribano Royo

Grau

Comunicació Audiovisual	X
Periodisme	
Publicitat i Relacions Públiques	

Tipus de TFG

Projecte	X
Recerca	

Data

18-06-2020

Full resum del TFG

Títol del Treball Fi de Grau:

Català:	<i>Virtual Encore</i> : creació d'una minisèrie de ficció		
Castellà:	<i>Virtual Encore</i> : creación de una miniserie de ficción		
Anglès:	<i>Virtual Encore</i> : creation of a fictional miniseries		
Autoria:	Martina Prieto Garcia, Clara Ramírez Altabàs		
Professorat tutor:	Francisco Escribano Royo		
Curs:	2019/20	Grau:	Comunicació Audiovisual
			X
			Periodisme
			Publicitat i Relacions Públiques

Paraules clau (mínim 3)

Català:	realitat virtual, ficció, ciència ficció, minisèrie, virtual encore
Castellà:	realidad virtual, ficción, ciencia ficción, miniserie, virtual encore
Anglès:	virtual reality, fiction, science fiction, miniseries, virtual encore

Resum del Treball Fi de Grau (extensió màxima 100 paraules)

Català:	<i>Virtual Encore</i> és un projecte que neix de la necessitat d'expressar a través de la ficció alguns dels problemes que atenyen als joves. Amb la mirada posada en un possible futur on la tecnologia ha traspassat les barreres de la realitat, hem dissenyat un món on la nostra protagonista podrà enfrontar-se a si mateixa a través de realitat virtual. El projecte compta amb tot el procés creatiu de l'univers i els seus personatges, a més a més d'una guia audiovisual i el tractament de l'episodi pilot.
Castellà:	<i>Virtual Encore</i> es un proyecto que nace de la necesidad de expresar a través de la ficción algunos de los problemas que atañen a los jóvenes. Con la mirada puesta en un posible futuro donde la tecnología ha traspasado las barreras de la realidad, hemos diseñado un mundo donde nuestra protagonista podrá enfrentarse a sí misma a través de realidad virtual. El proyecto cuenta con todo el proceso creativo del universo y sus personajes, además de una guía audiovisual y tratamiento del episodio piloto.
Anglès:	<i>Virtual Encore</i> is a project that arises from the need to express through fiction some of the problems that affect young people. Looking towards a possible future where technology has crossed the barriers of reality, we designed a world where our protagonist will face herself through virtual reality. The project has the entire creative process of the universe and its characters, as well as an audiovisual guide and the story treatment for the pilot episode.

MARTINA PRIETO Y CLARA RAMÍREZ

VIRTUAL ENCORE



PRIMERA TEMPORADA

ÍNDICE

0. Ficha Técnica

1. Introducción

2. Idea central

- 2.1. Sinopsis temporada
- 2.2. Personajes y propuesta de casting
 - 2.2.1. Personajes esporádicos
- 2.3. Tramas y subtramas
 - 2.3.1. Mapa de tramas
- 2.4. Tratamiento de la serie
 - 2.4.1 Episodio 1: Piloto
 - 2.4.2. Episodio 2: ¿Quién teme al lobo feroz?
 - 2.4.3. Episodio 3: Primum non nocere
 - 2.4.4. Episodio 4: Ricino
 - 2.4.5. Episodio 5: Hacia ninguna parte
 - 2.4.6. Episodio 6: La vida es sueño
- 2.5. Propuesta equipo de dirección
- 2.6. Propuesta segunda temporada

3. Descripción general del proyecto

- 3.1. Título
- 3.2. Universo
 - 3.2.1. Panorama político y social
 - 3.2.2. Virtual Encore
 - 3.2.3. Obra de teatro: *La Vida es Sueño*
- 3.3. Referencias de localizaciones
- 3.4. Referentes
 - 3.4.1 Referentes de formato
 - 3.4.2. Referentes temáticos
- 3.5. Documentación
 - 3.5.1. Documentación general
 - 3.5.2. Resumen entrevistas a actores

4. Estudio de mercado

- 4.1. DAFO de *Virtual Encore*
- 4.2. Análisis de mercado
- 4.3. Target
- 4.4. Modelo de producción
- 4.5. Plan de producción

5. Webgrafía

6. Anexos

- 6.1. Escaleta / Tratamiento episodio piloto
- 6.2. Transcripción entrevistas
- 6.3. Teaser

VIRTUAL ENCORE

Ficha técnica



TÍTULO

Virtual Encore

FORMATO

Miniserie

GÉNERO

Ciencia ficción,
drama, fantástico

IDIOMA

Español

TARGET

18 - 34 años

NÚMERO EPISODIOS

6 episodios

DURACIÓN EPISODIOS

50 - 60 minutos

TAGLINE

Si la vida es sueño, aquí te lo
haremos realidad.

LOGLINE

Una joven desesperada en la búsqueda de empleo encuentra una manera fácil y rápida de ganar experiencia: realidad virtual. Poco se imaginaba que esta decisión iba a enfrentarla a su pasado y a **Virtual Encore**, la gran corporación tecnológica.

1. INTRODUCCIÓN

1.1 Objetivos

El objetivo de este proyecto es idear un producto audiovisual, concretamente una ficción seriada, con la intención de dejar el proyecto suficientemente definido como para llevarlo a cabo. Nos hemos centrado en el aspecto creativo y hemos querido crear una historia digna para ser escuchada.

1.2 Motivos y justificación

Empezamos escribiendo esta serie sabiendo que queríamos hablar sobre el momento en la vida por el que ambas estamos pasando. Acabar la etapa de formación, encontrar tu sitio en el mundo... Es un momento muy importante en la vida de cualquier joven. Hablamos del tránsito entre la finalizar la fase formativa e introducirse en el mundo profesional. Más allá de ser un mero cambio de rutinas, para el joven representa la entrada a la vida adulta y es un proceso que debe ir acompañado de otros elementos.

Quisimos ir más allá y ficcionar esta forma de pensar a través de los elementos que ofrece el género de ciencia ficción. Ambas nos dimos cuenta que queríamos plasmar aquello que pensábamos a través de la comparación entre dos mundos y una sola protagonista. Y pensamos que la realidad virtual era la manera perfecta de hacerlo. De esta manera surgió la idea de Virtual Encore.

2. IDEA CENTRAL

2.1 Sinopsis temporada

Uma Damasio ingresa en Virtual Encore, una empresa que ofrece una realidad virtual absolutamente inmersiva con tal de ganar experiencia como actriz. Victoria, una trabajadora de Virtual Encore, descubre que Uma es especial y tratará por todos los medios conseguir que vaya a China a formar parte de una investigación millonaria. Conforme Uma vaya explorándose a sí misma a través de las experiencias virtuales, descubrirá el secreto que envuelve a su padre y Virtual Encore.

2.2 Personajes y propuesta de casting

A continuación, adjuntamos las fichas de los ocho personajes principales con sus correspondientes perfiles físicos y una propuesta de casting.



Propuesta de casting

Un ejemplo de actriz que cumple el perfil es Krysten Ritter (Fuente: www.imdb.com)

Características básicas

Nombre completo: Uma Damasio Ortega

Edad: 23 años

Cumpleaños: 18 abril

Estilo: grunge, urbano

Físico: pelo oscuro, cara angulosa, fibrada

Características emocionales

Curiosa, ingeniosa, orgullosa, independiente, impulsiva, instintiva, crítica con las normas, reservada, luchadora, trabajadora, apasionada, seria, soñadora, cabezota e insistente.

UMA DAMASIO

Hábitos y gustos

- Cinéfila, gran conocimiento sobre cineastas contemporáneos y clásicos
- Deportista
- Le gusta mucho la música, es una gran coleccionista de vinilos, considerados en su época como antigüedades

Descripción

Uma entra en Virtual Encore con tal de mejorar como actriz después de encontrarse sin trabajo. Su espíritu aventurero y cabezonería le llevará a descubrir el secreto familiar que atañe a su padre y Virtual Encore.

RELACIONES

FAMILIA

Su relación con Gloria, su madre, es distante. No pasa mucho tiempo en casa. Uma lleva marcado el trauma del abandono de su padre, Marc. Durante muchos años vio cómo la ausencia de Marc afectaba a Gloria, haciendo que Uma fuera más independiente y no hablara ni reconociera sus sentimientos.

AMOR

Noa y ella llevan 3 años juntos. Se quieren mucho, hasta el punto de planear irse a vivir juntos si los aceptaban en la productora londinense. Al contratar únicamente a Noa, Uma se siente muy sola.

EXPERIENCIAS

TRABAJO

Uma es una chica muy espabilada, siempre ha buscado trabajo aquí y allá, por eso acaba de animadora en el centro cultural donde la despiden, un trabajo que ella misma detesta. En la compañía de teatro *Shooting Star* ha encontrado un lugar donde se siente cómoda.

VIRTUAL ENCORE

Uma empieza algo asustada a relacionarse con su mundo virtual, pero conforme avanza en él, coge confianza y descubre cosas de ella misma. Esto le permite ser más empática, entenderse a sí misma y a los demás. En general, su experiencia en el mundo virtual le permite crecer.



GLORIA ORTEGA

Hábitos y gustos

- Pasa mucho tiempo trabajando
- Es deportista
- Odia profundamente la realidad virtual y las tecnologías derivadas
- Es una madre estricta y exigente

Descripción

Gloria, la madre de Uma, sigue marcada por el trauma que Marc dejó cuando se fue a China. Gracias a su relación con Roberto será capaz de confrontar esto y contarle la verdad a Uma, siendo capaz de superarlo y comprometerse más con Roberto.

RELACIONES

Una vez Marc se marchó a Wuhan, Gloria perdió completamente el interés de volver a encontrar pareja. Una vez superó esto se dio cuenta de que se sentía muy vulnerable e incapaz de volver a confiar en nadie, así que nunca cuajó con ninguna otra persona. Incluso cuando apareció Roberto y las cosas parecían ir perfectas, Gloria se echó atrás. Una vez es capaz de contarle la verdad a Uma y de pasar página, volverá con Roberto y será capaz de construir una nueva vida a su lado.

AMOR

Gloria quiso mucho a Marc cuando empezaron, pero fue testigo de su decadencia, así que tuvo que ser fuerte por los dos y criar a Uma después del accidente de coche que hizo que Gloria se diera cuenta finalmente que Marc había perdido completamente la capacidad de ser el padre de Uma.

FAMILIA

EXPERIENCIA

Después de que Marc se fuera, tuvo que reinventarse para poder mantener el ritmo de vida que llevaba. Se dejó la piel en distintos trabajos hasta que consiguió el trabajo en el Departamento de Gestión de Masas Migratorias. Este trabajo no era su pasión, pero les daba buenos ingresos y permitió que Gloria cambiase la calidad de vida para ambas. Debido a esto, Gloria antepone la seguridad y la estabilidad económica en el trabajo a la pasión.

TRABAJO

Propuesta de casting

Un ejemplo de actiz que cumple el perfil es Kristin Scott Thomas
(Fuente: es.wikipedia.org)

Características básicas

Nombre completo: Gloria Ortega

Edad: 57

Cumpleaños: 12 de noviembre

Estilo: elegante, clásico

Físico: pelo oscuro, ojos claros, de semblante serio, gafas

Características emocionales

Controladora, emocional, esquiva, solitaria, familiar, trabajadora, exigente, cuidadora.



Propuesta de casting

Un ejemplo de actor que cumple el perfil es Jason Bateman (Fuente: 20minutos.es)

Características básicas

Nombre completo: Marc Damasio García

Edad: 55 años

Cumpleaños: 17 de septiembre

Estilo: formal

Físico: deteriorado, delgado, mirada cansada

Características emocionales

Genio, depresivo, obsesivo, reservado, trabajador, apasionado, exigente, idealista.

MARC DAMASIO

Hábitos y gustos

- Marc lleva en coma seis años
- Vive su vida en su propia realidad virtual, sirviendo de sujeto de pruebas para Virtual Encore
- Su única relación verdadera es con el doctor Chen, el encargado de mantener con vida a Marc. Se comunican a través de la realidad virtual de Marc

Descripción

Marc fue uno de los genios que dio los primeros pasos para que la tecnología de Virtual Encore funcionara. Fue a raíz de su propio invento y los largos años de investigación consigo mismo que acabaron con su salud mental. Cuando se dio cuenta de que era incapaz de ser el padre de Uma, aceptó irse a la sede central de Virtual Encore, en China, para continuar su investigación.

EXPERIENCIAS

Virtual Encore, en sus etapas iniciales, ofreció a Marc su propio laboratorio de investigación y un gran presupuesto, ya que era un científico prometedor en el campo de la neurología aplicada a la tecnología. Marc tardó mucho en lograr resultados, así que era constantemente presionado por Virtual Encore. Le amenazaron con despedirle si no obtenía resultados en un año. Uma acababa de nacer, así que no podía quedarse sin trabajo. Desesperado, empezó a usarse a sí mismo como sujeto de prueba. Esto consiguió los resultados que buscaba pero a la vez acabó complementamente con su salud mental y física. Antes de irse definitivamente creó la existencia de Umi para asegurarse de que Uma no entrara a Virtual Encore.

TRABAJO

RELACIONES

Gloria siempre apoyó y admiró su faceta científica, incluso cuando afectaba su vida de pareja. Antes de que Virtual Encore le diera el ultimatum, Gloria se quedó embarazada. Marc dejó de aparecer por casa a medida que avanzaba la investigación. Después del accidente de tráfico la relación con Gloria murió por completo, y decidieron que era mejor que Marc desapareciera para siempre de la vida de Uma.

FAMILIA



Propuesta de casting

Un ejemplo de actriz que cumple el perfil es Cara Delavigne (Fuente: <http://www.cineseries.es>).

Características básicas

Nombre completo: Umi

Edad: 23 años

Cumpleaños: Desconocido

Estilo: cambiante, detallista

Físico: parecida a Uma, pelo rubio, cara angulosa, fibrada

Características emocionales

Agresiva, inteligente, calculadora, valiente, guerrera, rencorosa, solitaria, poderosa, fuerte, tozuda, orgullosa, misteriosa, extremista, burlona, extravagante, controladora, profunda.

UMI

Hábitos y gustos

- A Umi le gusta aparecer en las distintas experiencias de Uma customizando su apariencia
- Llevar la contraria a Uma y sobremodificar los cambios que Uma hace
- El nombre se lo puso a sí misma de forma irónica

Descripción

Umi es una consciencia virtual que el padre de Uma transfirió al programa base de Virtual Encore con el fin de asegurarse de que su hija no tuviera el mismo destino que él. Umi intentará por todos los medios que Uma abandone la realidad virtual a través de actos violentos.

RELACIONES

MARC

Marc creó a Umi como guardiana del mundo virtual de Uma. Umi lo concibe como su creador, pero no le tiene mucho aprecio.

UMA

Umi se siente responsabilidad hacia Uma, pero a la vez rencor. Umi espera que sus palabras hagan reflexionar a Uma, pero la propia naturaleza de esta va en su contra. Uma es su otra mitad y la quiere, pero su misión es lo más importante para Umi, así que solo puede relacionarse con ella a través de la enemistad.

EXPERIENCIA

MUNDO VIRTUAL

Umi empuña el papel de antagonista perfecta: emula la consciencia y los recuerdos más profundos de Uma. Umi parece imbatible porque juega con las propias reglas de su mundo. Además, Umi parece saber todo aquello que se le escapa a Uma.

Sabotear las experiencias de Uma y relacionarse con ella le va dando cada vez más consciencia sobre sí misma, cosa que antes no tenía.

Umi sabe toda la historia del padre porque está hecha a partir de la consciencia de este.



Propuesta de casting

Un ejemplo de actor que cumple el perfil es Aml Ameen (Fuente: [pinterest.es](https://www.pinterest.es)).

Características básicas

Nombre completo: Sirhan

Edad: 26

Cumpleaños: Desconocido

Estilo: utilitario, sobrio

Físico: corpulento, mirada amable, pelo corto y rizado

Características emocionales

Pasional, inteligente, curioso, agudo, justiciero, fuerte, amable, valiente, decidido, generoso, despierto, trabajador, ingenioso, habilidoso.

SIRHAN

Hábitos y gustos

- Sirhan es un gran cocinero, conocido por todo el pueblo.
- Tiene mucha destreza para las actividades manuales.
- Investigaba junto a su padre las muertes del pueblo

Descripción

Sirhan empieza siendo uno de los personajes de las experiencias de Virtual Encore pero conforme su relación avanza con Uma, gana consciencia sobre sí mismo y acaba convirtiéndose en una presencia parecida a la de Umi.

RELACIONES

UMI

Una vez Sirhan entiende que Umi está relacionada con los asesinatos de su pueblo, empieza a desarrollar un odio hacia que le hará enfrentarse a ella a lo largo de toda la trama. Además, Umi lo hace desaparecer, cosa que después recuerda gracias a Uma.

UMA

Su relación empieza estando programada desde Virtual Encore, ya que es un personaje "support" en la primera experiencia. Pero conforme sigue apareciendo en las experiencias, Sirhan cambia su forma de entender su propia existencia. Acaban cogiéndose un profundo cariño.

EXPERIENCIA

MUNDO VIRTUAL

Sirhan es uno de los habitantes del pueblo de la primera experiencia de Uma. Esta experiencia es la representación del famoso juego de niños "El Lobo", donde la población debe adivinar quiénes son los lobos que matan a los pueblerinos de noche. Sirhan es el hijo del pueblerino asesinado de la experiencia y parte de la investigación que lleva a cabo Uma. Sirhan sabe que el lobo siempre ha sido el alcalde y quiere acabar con él.

Finalmente Sirhan ayuda a Uma en su proceso interior y la acompaña cuando ella decide destruir su mundo virtual.



VICTORIA GARZA

Hábitos y gustos

- Siempre se alimenta de comida rápida
- Duerme pocas horas, normalmente se queda en el laboratorio avanzando trabajo
- No le gusta mucho socializar, solo mantiene lazos con su hermana

Descripción

Victoria será la razón principal para que la historia de Uma dé un giro de 180 grados. Debido a la ambición por ascender y conseguir un puesto de trabajo en la sede central de Virtual Encore, Victoria hará todo lo posible por llevar a Uma como sujeto de investigación allí.

RELACIONES

Victoria era muy cercana a Esther cuando eran pequeñas, pero al ir cada una por caminos tan separados en la vida, se fueron distanciando. Aun así, Esther actúa como hermana mayor sobre Victoria y la sigue invitando a comer cada cierto tiempo porque la ve muy sola. Ya que que Raúl no ha tenido ninguna otra figura paternal, cuando Esther trabajaba, se quedaba con Victoria. Es por esto que Raúl y Victoria tienen mucha relación, además de que comparten la obsesión por Virtual Encore. Raúl se siente traicionado por ella cuando Victoria no quiere llevarlo a Wuhan. Finalmente, cuando Victoria ve cómo sus decisiones acabaron afectando a Raúl siente una profunda culpabilidad.

FAMILIA

EXPERIENCIA

Antes de trabajar en Virtual Encore, Victoria ya sobresalía en el sector de I+D. Fue contratada en la empresa en cuanto abrió en Barcelona. Es muy trabajadora y cree que merece un ascenso. Quiere demostrar al mundo que puede liderar las investigaciones más punteras gracias a su inteligencia.

Cuando por fin consigue adentrarse en la élite de Virtual Encore acaba sintiéndose vacía porque las prácticas que se llevan a cabo en la sede van en contra de sus principios.

VIRTUAL ENCORE

Propuesta de casting

Un ejemplo de actriz que cumple el perfil es Maggie Gyllenhaal The Secretary (Fuente: clarin.com).

Características básicas

Nombre completo: Victoria Garza

Alberdi

Edad: 37

Cumpleaños: 10 de febrero

Estilo: sobrio

Físico: delgada, pálida, cara chupada

Características emocionales

Manipuladora, inteligente, apática, instintiva, suspicaz, sarcástica, trabajadora, obsesiva, maquinadora.



RAUL GARZA

Hábitos y gustos

- Hizo teatro toda su vida pero lo dejó cuando empezó a usar Virtual Encore
- Es adicto al uso de la realidad virtual
- Duerme mucho ya que el uso extendido de realidad virtual provoca somnolencia
- Padece migrañas y bajadas de tensión

Descripción

Raúl entra en la compañía de teatro *Shooting Star* a petición de su madre. Ahí conocerá a Uma y se verá envuelto en la trama de Virtual Encore con su tía Victoria y Uma. Una vez descubre la posibilidad de ir a China, ese se convertirá en su objetivo.

Propuesta de casting

Un ejemplo de actor que cumple el perfil es Alex Pettyfer (Fuente: theguardian.com).

Características básicas

Nombre completo: Raúl Garza

Alberdi

Edad: 25

Cumpleaños: 1 de diciembre

Estilo: urbano

Físico: nariz aguileña, rubio

Características emocionales

Obsesivo, impulsivo, mentiroso, talentoso, inconsciente, desesperado, errático, malhumorado, siempre mira primero por sí mismo antes que por los demás, solitario.

RELACIONES

Raúl se lleva mal con Esther, su madre. Desde pequeño considera que fue muy descuidado por ella ya que su pasión por el teatro le quitaba tiempo. Pasó mucho tiempo con Victoria, su tía, y a raíz de esa relación nació la adicción de Raúl por la realidad virtual.

FAMILIA

Raúl no entiende por qué Uma es especial respecto a la realidad virtual, así que se obsesiona con descubrirlo. Por ese motivo pone especial interés en ella. Una vez descubre la existencia de Umi, Raúl empieza a sentir mucha rabia y envidia hacia Uma.

UMA

EXPERIENCIA

Raúl lleva usando la realidad virtual desde que Virtual Encore se asentó en Barcelona, 2 años atrás. En ella ha probado todas las novedades y se considera a sí mismo un prodigio del manejo de la realidad virtual. Pasar tanto tiempo usándola le ha generado adicción, hasta llegar al punto donde se ha quedado sin dinero y se ha visto obligado a traficar con pastillas para ganar dinero rápido. A parte de esto, la adicción le ha afectado a su estado psicológico. Raúl es la prueba de los efectos negativos del uso de Virtual Encore.

VIRTUAL ENCORE



Propuesta de casting

Un ejemplo de actriz que cumple el perfil es Olivia Colman (Fuente: www.imdb.com)

Características básicas

Nombre completo: Esther Garza Alberdi

Edad: 45

Cumpleaños: 22 de mayo

Estilo: moderno

Físico: pelo corto, ojos oscuros

Características emocionales

Excéntrica, pasional, olvidadiza, independiente, simpática, divertida, siempre tiene la cabeza en sus proyectos artísticos, social.

ESTHER GARZA

Hábitos y gustos

- Vive por y para el teatro
- Bebe mucho alcohol
- Todo su tiempo se parte entre la pasión por el teatro y su trabajo como administrativa. Gloria odia su trabajo porque no le permite dedicarse 100% al teatro

Descripción

Esther es la directora de la obra de teatro que está organizando la compañía teatral *Shooting Star*, de la cual Uma es miembro. También es la madre de Raúl y la hermana de Victoria.

RELACIONES

Esther no es alguien muy familiar o atado a ningún tipo de relación social. Está muy distanciada de Raúl, su hijo, ya que ambos son completamente distintos. Esther sabe que no estuvo suficientemente presente debido a su pasión por el teatro, pero es incapaz de sentirse culpable. Raúl y ella discuten a menudo y en más de una ocasión la culpa por haber querido tener hijos como madre soltera sabiendo que su verdadero "hijo" siempre será el teatro.

FAMILIA

EXPERIENCIA

Viviendo en la época conquistada por el entretenimiento tecnológico, Esther es una de las que trata de rescatar el teatro clásico como medio de expresión. Por ello, dedica todo su tiempo libre a dar voz a los actores, a colaborar con otras compañías y, por supuesto, a montar su versión de *La Vida es Sueño*, de Calderón de la Barca. Llevaban un año preparándola, así que el hecho de que Noa abanone en último momento es un gran golpe para ella, por eso exige a Raúl que lo sustituya, porque a pesar de que no se lleven muy bien sabe que Raúl tiene talento y puede salvarlo.

Esther fue una de las fundadoras de la compañía de teatro *Shooting Star*, dos años atrás de la temporalidad de la historia. Otro de ellos es el tío de Jana, la novia de Luca.

TEATRO

LUCA UNDARI

Hábitos y gustos

- A parte de la actuación, a Luca le interesa mucho el atrezzo y vestuario
- Se le dan muy bien las artes plásticas
- Hace encargos por internet de sus dibujos para ganar un dinero extra

Descripción

Luca representa el mayor apoyo de Uma desde que eran pequeños. Debido a sus personalidades contrarias, ambos se complementan y ayudan muy bien. Por primera vez, siento cómo Uma está cada vez más distante y es el primero que se da cuenta del cambio de su amiga.

RELACIONES

Su madre Danielle nació en Italia y emigró a España donde conoció a su padre Pablo. Allí tuvieron a Luca y Lila, su hermana pequeña. Sus padres y Lila se mudaron a Italia cuando él tenía 21 años, ya que su madre se puso enferma. Comparte piso con Toni y Carlos y su hija pequeña. También comparte piso con Helen, una mujer de 45 años que trabaja como traductora.

Es la clase de persona que se lleva bien con todo el mundo. Es un año mayor que Uma, la conoció cuando eran pequeños porque a ambos les gustaba la actuación. Pasan mucho tiempo juntos.

FAMILIA

AMIGOS

EXPERIENCIAS

TRABAJO

Luca trabaja como reponedor en una tienda de productos ecológicos. Desde que vive solo ha estado buscándose la vida con cualquier trabajo que le dé ingresos.

AMOR

Luca acaba de empezar a salir con Jana, una actriz de la compañía. Ella es más diligente y directa, Luca le aporta la calma que necesita. Ambos se conocieron a través del tío de Jana, que era profesor de Uma y Luca. El tío de Jana la instó para unirse a la compañía *Shooting Star*, de la que él es colaborador.

Propuesta de casting

Un ejemplo de actor que cumple el perfil es Griffin Powell-Arcand (Fuente: pinterest.com).

Características básicas

Nombre completo: Luca Undari García

Edad: 24 años

Cumpleaños: 28 de septiembre

Estilo: desenfadado

Físico: pelo largo, ojos expresivos

Características emocionales

Familiar, cariñoso, cuidador, tranquilo, responsable, bondadoso, simpático, sociable, divertido, generoso, extravertido, amable, disperso, independiente.



NOA SALVADOR

Hábitos y gustos

- Es bailarín contemporáneo
- Cuida mucho su imagen
- Le gustan mucho los animales, tiene un perro que se llama Goy
- Dedicla la mayor parte de su tiempo a preparar cástings

Descripción

Noa se va a trabajar a Londres en una compañía profesional de teatro persiguiendo su sueño de participar en una popular producción musical. A cambio dejará atrás a Uma, su familia y amigos, aprenderá a vivir en soledad en un país extranjero mientras esta experiencia le cambia su forma de ver la vida.

RELACIONES

Vive con sus dos madres: **Olivia y Ana**, tiene una relación cercana con ellas. Ambas viajan mucho y lo dejan solo a menudo.

FAMILIA

Liam lleva soñando con ser actor desde que es pequeño, sus madres siempre secundaron su sueño y le dieron todas las facilidades para que accediera a él.

AMIGOS

Se lleva bien con los actores de *Shooting Star*, pero sus mejores amigos están fuera. Ha hecho buenas migas con Luca gracias Uma.

EXPERIENCIAS

TRABAJO

Ha trabajado en varios proyectos esporádicos, pero la mayoría no remunerados. Ha hecho de modelo, participado en cortos y anuncios. Nunca ha tenido un trabajo estable.

En la productora londinense forma parte del cuerpo de baile y hace un papel secundario.

AMOR

Fue pareja de Uma durante 3 años. Su relación empezó siendo muy pasional, ambos se animaban entre sí, pero con el tiempo la competitividad acabó pasándoles factura.

Propuesta de casting

Un ejemplo de actor que cumple el perfil es Avan Jogia (Fuente: pinterest.es).

Características básicas

Nombre completo: Noa Salvador Moya

Edad: 24 años

Cumpleaños: 4 de mayo

Estilo: moderno

Físico: atractivo, pelo y ojos oscuros, mirada seductora y profunda

Características emocionales

Ambicioso, atrayente, ordenado, metódico, creativo, divertido, carismático, orgulloso, competitivo. Algo mimado y caprichoso. De objetivos claros, es independiente y reflexivo.

2.2.1 Personajes esporádicos

A parte de los personajes que tejen las narrativas principales, también hay unos personajes que aparecen de manera esporádica en la historia.

Roberto, hombre de 59 años. Es la actual pareja de Gloria. De temperamento tranquilo, es comprensivo, amable y paciente. Trabaja en el departamento de contabilidad en el mismo organismo estatal en el que trabaja Gloria. Durante el día a día no coinciden, ya que están en edificios diferentes, pero a veces se encuentran en reuniones o eventos. Roberto y Gloria empezaron a hablar en la cena de navidad de hace un año y medio, él le pidió el teléfono a ella. Se besaron por primera vez durante una escapada de fin de semana por Montserrat. Roberto es divorciado, tiene un piso de propiedad en Sabadell y dos hijos de 28 y 31 años que ya están independizados. Está enamorado de Gloria, ve a una mujer fuerte e inteligente en ella, y le gustaría dar un paso más allá en su relación con un proyecto de convivencia conjunta.

Personajes de ***Shooting Star***. Los integrantes de *Shooting Star* son un grupo heterogéneo de personas de distintas edades, orígenes y habilidades. Los creadores de la compañía fueron Esther y **Esteban**. Esteban es un hombre de 60 años que ha dedicado toda su vida a la docencia teatral. Ahí conoció a Luca y Uma, e insistió en que se unieran a *Shooting Star*. Además, Esteban es el tío de **Jana**, la novia de Luca y una integrante más de *Shooting Star*. Tiene 24 años. Jana es hija de actores famosos en España, y pasó gran parte de su vida formándose como actriz en Los Ángeles. Siempre ha sido una chica muy insegura, pero siempre traducía esta inseguridad en creerse superior a los demás. Conoció a Luca gracias a su tío y fue amor a primera vista. Decidió quedarse en España y participar en la obra de teatro mientras atendía otros proyectos. Otro ejemplo de integrante de la compañía es **Guillermo**, un chico de 27 años que trabaja en una cadena de restaurantes.

Zhang Meng, hombre de 46 años. Es uno de los líderes de Virtual Encore desde hace 6 años. Desde que Zhang está al mando de Virtual Encore, esta no ha parado de generar más y más ingresos. Antes de su liderazgo, Virtual Encore tan solo existía en China. Por ese entonces ya era un gran éxito en el país y conocido mundialmente. Llegados a este punto, Estados Unidos decidieron sacar al público su propia empresa de realidad virtual,

para competir contra Virtual Encore. Es por esto que la empresa decidió cambiar su enfoque nacional y contrató a Zhang para que lo expandiera internacionalmente. Con el paso del tiempo, Virtual Encore se fue asentando en distintos países. España fue uno de los últimos. Mientras tanto, Estados Unidos siguió invirtiendo en este sector y consiguió asentarse como segunda potencia en el campo. Es por este motivo que Virtual Encore está tan interesada en expandir sus servicios e invertir en nuevos proyectos, como el de utilizar la realidad virtual a partir de recuerdos de los usuarios.

Doctor Chen, hombre de 58 años. Era uno de los científicos que formaba parte del equipo de investigación de Marc. Virtual Encore lo llevó a Barcelona para que formase parte de su equipo. Está especializado en el estudio de la neurología, al igual que Marc, por este motivo empiezan a hacerse amigos en el pasado. Su amistad llegó hasta el punto en el que Chen conoció a Gloria y a Uma. Más tarde, Chen vio cómo Marc era consumido por la investigación, pero después de intentar disuadirle para dejarla por un tiempo, Virtual Encore lo trasladó a Wuhan de nuevo. Cuando Marc completó su investigación y fue a Wuhan, Chen y Marc se volvieron a encontrar y retomaron su amistad. Una vez Marc quedó en coma, Chen fue el encargado de cuidar de él y utilizarlo para otras investigaciones. Con el tiempo ambos desarrollaron un sistema para comunicarse a través de la realidad virtual.

2.3 Tramas y subtramas

Diferenciamos los componentes del mapa de tramas por tramas principales y las subtramas. A continuación las ordenaremos por importancia en la historia, cada una con el color que corresponde al mapa de tramas.

Tramas principales:

- **Virtual Encore:**

Esta es la trama que acoge todas las demás. Sigue la entrada de Uma en Virtual Encore, la implicación de Victoria al descubrir que Uma puede servirle para ganar un puesto de trabajo en la sede de Virtual Encore, el empeño de Raúl por entrar como sujeto de pruebas en Wuhan. Esta trama será de la que nazca la trama del mundo virtual de Uma y se relacione con las demás a excepción de la trama de la relación entre Noa y Uma.

- **Mundo virtual de Uma:**

En esta trama hemos agrupado todo lo que ocurre dentro del mundo virtual de Uma. Teniendo en cuenta que cada experiencia es distinta, pero Uma mantiene elementos de las anteriores, así como la presencia de Sirhan y Umi. Esta trama significará el desarrollo personal de Uma, tanto psicológicamente como actriz.

- **El desarrollo de la obra de teatro:**

Esta trama se presenta desde el principio de la miniserie. La compañía de teatro tiene que sacar adelante su obra *La Vida es Sueño*, ya que Noa, el protagonista, es contratado en una producción en Londres a escasas semanas del estreno. Esther, la directora, traerá a su hijo Raúl para sustituirlo y este hecho hará que su personaje conozca a Uma y se obsesione por ella, entramando así la trama de Virtual Encore y la familia de Raúl.

Subtramas:

- **La familia de Uma:**

Esta subtrama sigue el drama familiar de Uma después de que su padre se fuera a Wuhan. También se añade el presente, donde Gloria está saliendo con Roberto. Esta subtrama estará muy ligada a la del mundo virtual de Uma y la de Virtual Encore.

Descubriremos que Marc, el padre de Uma, fue uno de los investigadores más importantes en la creación de Virtual Encore.

- **La familia de Raúl:**

En esta subtrama descubrimos las relaciones entre Raúl, Esther y Victoria. Esto servirá para que Victoria decida utilizar a Raúl para convencer a Uma de que vaya a Wuhan con ella. También se verán las consecuencias de la adicción de Raúl a la realidad virtual.

- **La búsqueda de trabajo de Uma:**

Esta subtrama es la que inicia la historia. Está muy relacionada con las principales ya que es por este motivo que Uma decide entrar en Virtual Encore, para mejorar como actriz y conseguir trabajo.

- **El trabajo de Gloria:**

Esta subtrama sirve para desarrollar el personaje de Gloria, ya que la cambian a un nuevo trabajo para hacer una suplencia. Gloria trabaja en el departamento estatal de gestión de masas migratorias. Es importante ver qué puede hacer en su trabajo ya que será un punto clave para el desenlace de la historia. Gracias a su influencia e en el ámbito es capaz de conseguir un transporte rápido para Uma y el doctor Chen.

- **La relación entre Uma y Noa:**

Uma y Noa empiezan siendo novios, pero rompen a causa del traslado de Noa a Londres. Esta subtrama sirve como otra motivación para entrar en Virtual Encore, y también está relacionada con la subtrama de la búsqueda de trabajo de Uma. Pero además irá haciendo apariciones a lo largo de la miniserie.

2.3.1 Mapa de tramas

	Episodio 1	Episodio 2
Uma	Descartan su casting para la productora londinense. Rompe con Noa. La despiden del trabajo. Entra en Virtual Encore. Miente a su madre.	Primera experiencia virtual: pueblo de lobos. Umi la mata. Conoce a Raúl. Fiesta despedida Noa, discuten.
Gloria	Cena con Uma y Roberto.	Le cambian de trabajo.
Umi	Despierta.	Mata a Uma en el mundo virtual.
Sirhan	X	Ayuda a Uma a descubrir el asesino.
Luca	Ensayo obra de teatro.	Reunión obra de teatro. Asiste a la fiesta. Lleva a Uma a casa.
Noa	Lo contratan en la productora londinense. Deja la producción de "La vida es Sueño". Rompe con Uma.	Fiesta de despedida en su casa, discuten.
Esther	Se queda sin actor principal de su obra de teatro, convoca una reunión al día siguiente.	Trae a su hijo como sustituto.
Raúl	X	Empieza como sustituto de Noa. Ve a Uma en Virtual Encore.
Victoria	Victoria le enseña a Uma cómo funciona Virtual Encore.	Se entera que hay un puesto de trabajo en Wuhan. Envía los informes de sus sujetos más interesantes. Quieren a Uma para la investigación.

	Episodio 3	Episodio 4
Uma	Segunda experiencia virtual: enfermera de guerra. Invoca la presencia de Sirhan. Ensayo obra de teatro. Victoria le ofrece ir a China. Se encuentra a Raúl en VE, va con él a tomar algo. Va a hablar con Luca.	Tercera experiencia: infiltrada en la fiesta de disfraces. Descubre que puede modificar las experiencias. Habla con Uma. Besa a Sirhan. Acepta la oferta de Victoria. Llama a Noa.
Gloria	Primer día del nuevo trabajo.	X
Umi	X	Discute con Uma. Habla con Raúl.
Sirhan	Aparece en la experiencia de Uma por la voluntad de ella. La ayuda. Desaparece.	Aparece en la experiencia nuevamente. Uma le cuenta la verdad.
Luca	Ensayo obra de teatro. Uma va a verle a casa y le confiesa las cosas que le han estado pasando.	X
Noa	X	Habla con Uma. Está muy solo en Londres.
Esther	Ensayo obra de teatro. Comida familiar, discusión.	X
Raúl	Ensayo obra de teatro. Lapsus. Comida familiar, discusión. Va a tomar algo con Uma y descubre que Victoria la quiere llevar a China. Va a preguntarle a Victoria por qué no le lleva a él.	Raúl se mete en la realidad virtual de Uma. Descubre a Umi. Le explica lo visto a Victoria.
Victoria	Le ofrece a Uma ir a Wuhan. Comida familiar, discusión. Se entera de que Raúl conoce a Uma. Raúl le exige ir a Wuhan.	Averigua la existencia de Umi gracias a Raul. Averigua que Uma es hija de Marc. Presiona a Uma para que acepte el trato.

	Episodio 5	Episodio 6
Uma	Cuarta experiencia: Uma altera completamente la trama. Vuelve al pueblo para despertar a todos los habitantes. Pelea contra Umi. Gloria le cuenta la verdad sobre su padre. Es secuestrada. Va a Wuhan.	Última experiencia: Uma se despide de Sirhan y revive el accidente de coche con Umi. Destruye su mundo virtual. Huye de Virtual Encore con la ayuda de su madre y el doctor Xing. Vuelve a Barcelona. Se reconcilia con Noa. Hace el monólogo de Segismundo y salva la obra.
Gloria	Discute con Roberto sobre su relación. Le cuenta a Uma la verdad sobre su padre.	Es avisada por Luca de que Uma está en China. Contacta con Xing para que rescate a Uma. Les consigue un pasaje a Barcelona. Se reconcilia con Roberto.
Umi	Umi ve cómo se desintegra el mundo virtual. Pelea contra Uma.	Ayuda a Uma a escapar de Virtual Encore. Le cuenta toda la verdad. Se despiden, muere con el mundo virtual.
Sirhan	Va a su pueblo a explicarles lo que sabe. Pelea contra los esbirros de Umi, pierde.	Se despide de Uma. Muere con el mundo virtual.
Luca	X	Explica a Gloria lo que sabe de Uma. Participa en la obra final.
Noa	X	Vuelve a Barcelona a ver la representación de la obra, se reconcilia con Uma.
Esther	Ve como su Raul se va de casa y abandona la obra.	Cancela la obra porque no está ni Raúl ni Uma. Uma vuelve y hacen el estreno.
Raúl	Raúl se enfurece al saber que no irá a Wuhan. Deja la obra de teatro. Se va de casa. Secuestra a Uma y chantajea a Victoria para que le lleve a Wuhan. Le dejan inconsciente. Llegan a Wuhan.	Raúl entra en una de las investigaciones. Se queda en Virtual Encore Wuhan.
Victoria	Victoria le dice a Raúl que no le llevará a Wuhan. Es chantajeada por Raúl, tiene que llevarle a Wuhan. Va a buscar a Uma. Van a Wuhan.	Victoria descubre que las cosas son muy oscuras en Virtual Encore. Se queda en Virtual Encore Wuhan.

2.4 Tratamiento de la serie

Virtual Encore cuenta con 6 episodios:

- Episodio 1: *Piloto*
- Episodio 2: *¿Quién teme al lobo feroz?*
- Episodio 3: *Primum non nocere*
- Episodio 4: *Rícino*
- Episodio 5: *Hacia ninguna parte*
- Episodio 6: *La Vida es Sueño*

Los episodios 1 y 2 corresponden a la introducción de la serie, mientras que el 3, 4 y 5 son el nudo y el 6 el desenlace. En los dos primeros episodios presentamos el conflicto y los personajes, además de explicar poco a poco cómo funciona *Virtual Encore*. En los episodios del nudo desarrollamos las tramas que se inician en los primeros y le damos más importancia a la trama de Victoria, además aprovechamos para ir desvelando información que será útil para el desenlace. El final del episodio 5 es la antecámara del desenlace: el viaje a China, donde Uma resolverá todas sus dudas.

Cada episodio está estructurado de manera que se vean los paralelismos entre el mundo real de Uma y las experiencias virtuales. No siguen un orden cronológico, sino que juegan con flashforwards, para así dar la sensación de que ambos mundos se entremezclan.

2.4.1 Episodio 1: *Piloto*

Soñando, Uma Damasio, nuestra protagonista, se ve a sí misma de pequeña en el asiento trasero de un coche. Sus padres van conduciendo. Ve pasar el paisaje por la ventana. Oye una melodía, no sabe de dónde viene.

Uma despierta agitada en su casa. Hacía mucho que no soñaba en momentos con su padre. Va a desayunar, está sola en casa. Mira los mensajes y descubre que no ha superado un casting muy importante. Se entristece, pero ve la hora que es y sale corriendo: Llega tarde al ensayo de la representación de *La Vida es Sueño* que está preparando con su compañía de teatro local, *Shooting Star*, donde tiene un papel secundario.

Uma coge el metro. Vemos carteles anunciando las nuevas experiencias de Virtual Encore, una empresa que a través de una realidad virtual muy avanzada ofrece una infinidad de experiencias que aseguran la inmersión completa.

Uma llega corriendo a la sala de ensayo. Esther, la directora, y el resto de actores la saludan. Luca, el mejor amigo de Uma, está comentando la nueva sensación tecnológica. Uma ve cómo Noa, su novio, la llama desde la puerta. Hablan sobre el casting para una productora extranjera, una gran oportunidad laboral. Ambos se presentaron, pero solo han cogido a Noa. Su plan de irse a vivir juntos como pareja ya no va a ser posible. Noa se va a mudar en pocos días. Además, tendrá que abandonar el proyecto de *La Vida es Sueño*, y hará que probablemente la compañía tenga que renunciar a la obra, ya que era el personaje protagonista (Segismundo). Uma y Noa rompen y Noa avisa a toda la compañía que dará una fiesta de despedida mañana. Uma, apenada, se despide de Noa para ir a trabajar.

Uma trabaja como animadora infantil en un recinto de eventos culturales por muy poco dinero. Un niño maleducado se mete con ella, y ella no está de humor para gestionarlo. Recibe una queja por parte de uno de los padres. Antes de terminar la jornada, su jefe la despide alegando que no tiene suficiente experiencia. A Uma le sienta especialmente mal ya que se considera más que capacitada para ese trabajo. Vuelve a casa dando un paseo y de camino se encuentra con el edificio de Virtual Encore. Oye cómo un grupo de

personas comenta las experiencias virtuales y se le ocurre que las podría utilizar como herramienta para mejorar como actriz, así que decide probarlo.

Victoria Garza, la responsable técnica de Virtual Encore en Barcelona, le presenta el funcionamiento de la realidad virtual. Después de hacerle unas cuantas preguntas y pruebas, Victoria ya tiene listo el chip para que Uma empiece su inmersión de prueba.

Uma despierta en un prado y lleva ropa diferente. Alucina con el realismo de las sensaciones. Empieza a correr y a gritar de alegría. Se mueve con una agilidad sorprendente. Ve un acantilado en frente suyo y decide escalar. Desde la cima, vislumbra un paisaje idílico. Desciende hasta el suelo y contempla el lago que hay abajo. En el fondo del lago distingue una figura y oye una melodía que le resulta familiar. Le recuerda al sueño de esta mañana. Se acerca al agua para ver mejor y resbala. Intenta salir pero no puede. Se ahoga. Todo se vuelve negro, los sonidos se confunden.

Uma despierta en la Sala de Conexión. Victoria le dice que el test ha salido muy bien, es sorprendente para ser la primera vez. Uma abandona Virtual Encore. Aún no está convencida para firmar la inscripción, pero le ha gustado bastante.

Uma llega a casa para cenar con su madre, Gloria. Al poco rato llega Roberto, el novio de Gloria. Durante la cena, hablan de los jóvenes y Gloria se muestra muy orgullosa de Uma y sus proyectos. Uma no quiere decepcionarla con las últimas noticias, así que prefiere ocultar lo sucedido durante el día. Roberto se queda a dormir. Uma vuelve a su cuarto. Contacta con Virtual Encore: Está decidida a aventurarse en la realidad virtual.

En la última escena, rodeada en oscuridad, vemos a una chica rubia idéntica a Uma tirando piedras contra una diana. De pronto, le invade una sensación de alarma y falla el tiro. Tiene el pelo y la ropa mojada, es quien ha ahogado a Uma en el lago.

2.4.2 Episodio 2: *¿Quién teme al lobo feroz?*

Uma despierta en su primera experiencia virtual: un pueblo medieval en pleno corazón del bosque. En seguida se percata de que es la lechera del pueblo y abre el mostrador para vender a los vecinos. Estos le comentan que ha habido *otro* asesinato esta noche y que el alcalde va a reunirles para hacer un nuevo juicio. No es la primera vez que pasa, hay un asesino en el pueblo y no han sido capaces de dar con él.

Acompañamos a Gloria al trabajo, ella es la encargada de la logística de transporte en el Departamento de Gestión de Masas Migratorias. Un organismo estatal que se encarga de orientar la migración de las personas de manera mundial. Debido al cambio climático y el empeoramiento de algunas zonas para habitar, este comportamiento se ha visto acentuado. Mientras está organizando un traslado de un grupo de migrantes a Argentina, su jefa se acerca para decirle que tiene que cubrir una baja y será cambiada de puesto. Gloria se queja.

Se está celebrando el juicio en la plaza del ayuntamiento: han matado al cazador del pueblo y hay que ejecutar al autor. Uma conoce a otros habitantes del pueblo, entre ellos Sirhan, el hijo del cazador y el principal aliado de Uma. Los pueblerinos usan acusaciones infundadas para elegir al culpable y se dejan llevar por las emociones, pero Uma les intenta convencer para ser más racionales. El pueblo reacciona mal a las palabras de Uma y empiezan a acusarla a ella, pero Sirhan la defiende. Finalmente deciden ejecutar a uno de los nuevos habitantes del pueblo. Uma se va a su casa decepcionada. Durante la noche, cuando el pueblo está durmiendo, Sirhan va a buscarla para contarle la verdad, ya que piensa que le ayudará por cómo actuó en el juicio. Sirhan le cuenta que el asesino es el alcalde. Su padre lo descubrió y este acabó con él antes de que pudiera delatarlo. El alcalde es muy querido y no será fácil convencer al pueblo para que voten su ejecución. Para poder realizar una acusación argumentada en el juicio, Sirhan quiere que Uma sea testigo de los crímenes del asesino.

Nos situamos en la sala de ensayo. El equipo de *Shooting Star* está reunido. Ayer recibieron la noticia de que Noa, el actor con el papel protagonista, deja el proyecto. La obra de *La Vida es Sueño* se debería estrenar en dos semanas, pero plantean suspenderla. Uma se presenta ante el equipo como candidata para interpretar el rol de Segismundo, pero sus compañeros no apoyan su propuesta. Llega Esther, la directora, y

presenta a su hijo Raúl. Raúl será la persona que sustituya a Noa. Todo el equipo celebra la decisión, pero Uma entrevé algo raro en Raúl.

Estamos con Victoria en su despacho de Virtual Encore. La vemos practicar chino mandarín con la asistente virtual de su pantalla. Recibe un correo electrónico de las oficinas centrales de Virtual Encore, en la ciudad de Wuhan. Es un vídeo de Zhang Meng explicando el nuevo proyecto: se va a realizar un experimento sobre el uso de los recuerdos en la realidad virtual en sujetos reales. Ofrecen una plaza vacante para los investigadores europeos, pero tendrán que aportar sujetos interesantes. Implicaría un gran ascenso en la carrera profesional de Victoria, así que se pone a revisar informes para seleccionar los más valiosos. Manda un grupo de archivos, entre ellos el de Uma. A los poco minutos, recibe una llamada de Zhang Meng, quien le indica que la sujeto Uma Damasio es interesante para la investigación y Victoria debe traerla.

Uma y Sirhan se acercan sigilosamente a la casa del alcalde. Trepan por la pared de piedras hasta llegar a una ventana abierta y entran por el pasillo. Mientras tanto, Umi, la chica idéntica que aparece al final del primer episodio, sale del bosque para adentrarse en el pueblo. Uma y Sirhan se asoman a una habitación. El alcalde está en su cama, hablando cariñosamente a un cordero mientras lo devora. Al ver la dantesca imagen, Uma se asusta y el alcalde les descubre. Ella huye mientras Sirhan lo retiene para ganar tiempo. Uma corre despavorida por las calles del pueblo y antes de que le dé tiempo a darse cuenta de que ha abandonado a Sirhan, se encuentra a Umi de cara. Uma se asusta y le pregunta quién es, pero sin mediar palabra Umi la coge del cuello y la estrangula hasta dejarla inconsciente. Uma, antes de desmayarse, escucha a Sirhan a lo lejos llamándola.

Uma sale de Virtual Encore y se cruza con Raúl. Ella no se percata, pero él sí. Se queda sorprendido. Luca espera en la calle a que llegue Uma. Luca le pregunta si le ocurre algo, ya que la ve contrariada, pero ella lo atribuye a que Noa se vaya. Entran juntos, ya hay buen ambiente en la casa de Noa. Saludan a todos y empiezan a beber. Después de un rato, Uma sube con Noa a su cuarto. Está borracha y habla con Noa sobre su relación. Tratan de reconciliarse y se besan. Uma recuerda la experiencia virtual y se le revuelve el estómago. Antes de que la conversación pueda avanzar, Uma vomita. Noa limpia el desastre y va a buscar a Luca, para avisarle de que Uma se encuentra mal. Luca se lleva a casa a Uma.

2.4.3 Episodio 3: *Primum non nocere*

Estamos en la segunda experiencia virtual. Entra luz por la chapa agujereada de la furgoneta y molesta a Uma en los ojos, despertándola. Uma es una enfermera de guerra que, junto a un médico, llegan a una zona que ha sido arrasada hace poco. Uma entra en la carpa con los heridos, hay mucho ajetreo, ruido y sangre por todas partes. Uma no sabe qué hacer. El médico encargado, su superior, la espabila para que empiece a trabajar. Uma empieza a seguir las instrucciones del médico a toda prisa. Cuando inyecta un calmante en el brazo de un paciente, este la agarra y le pregunta si se pondrá bien. Ella, sudando, siente que miente al decirle que sí.

Uma y Gloria desayunan juntas. Ambas comentan que hoy es el primer día del trabajo nuevo de Gloria, el hecho de que Noa se vaya y el estado de la obra de teatro. Uma se muestra indiferente, removiendo los cereales sin llegar a comérselos. Gloria se va a trabajar y Uma a la reunión del ensayo.

En este primer ensayo vemos como Raúl, el nuevo sustituto de Noa, tiene grandes dotes de actor, pero se comporta de forma extraña. Le hace un comentario a Uma sobre “saber su secreto”, pero por mucho que Uma le pregunte a qué se refiere, no le contesta. Vuelven al ensayo y Raúl, a pesar de estar haciéndolo muy bien, de pronto tiene un lapsus y parece perder la noción de la realidad. Esther da por finalizado el ensayo. Uma comenta con Luca lo extraño que es Raúl.

Gloria llega a unos bloques de pisos. Hay mucho movimiento, la gente va cargada con maletas y bolsas. En el despacho de Gloria, entra una familia formada por un chico joven, un niño de unos 8 años y sus padres, todos de aspecto asiático. Gloria les entrevista para evaluar las opciones que tiene la unidad familiar de encajar en una sociedad determinada. Su función se basa en evaluar los perfiles profesionales de los miembros y dirigirlos al país en el que se tenga necesidad. Entrevistan al chico joven. Según su formación académica y experiencia, podría ir a Perú para la conservación de materiales. Pero en la discusión descubrimos que el chico es un excelente comunicador y que sus aptitudes serían más aprovechadas en un puesto de divulgación. Gloria tiene que dejar atrás su instinto metódico y calculador para poder ser más flexible.

En casa de Esther, Raúl pone la mesa para la comida familiar. Lllaman a la puerta y es Victoria, hermana de Esther. Durante la cena, se comenta el crítico estado económico y laboral de Raúl. Descubrimos que Esther ha obligado a Raúl a participar en la obra ya que está en el paro. Sale el tema de Uma y Victoria se entera que Raúl y Uma están en la misma compañía de teatro. Le dice a Raúl que prefiere que mantenga en secreto que está relacionada con ellos para mantener la profesionalidad. Esther alude que Raúl se gasta todo el dinero en Virtual Encore y no busca trabajo. Esther y Victoria discuten sobre temas familiares. Se da a entender que Raúl es adicto a Virtual Encore y es lo que le ha ocasionado el lapsus en el ensayo. Raúl acaba la discusión levantándose de la mesa y yéndose de la casa. Las dos hermanas siguen comiendo.

Gloria sale del trabajo y ahí está Roberto. Mientras comen en un restaurante, Gloria comenta que ha notado a Uma rara. Hablan de la relación entre ellas, hacen referencia a la crianza de la chica y al abandono del padre. Roberto y Gloria hablan de su relación.

Victoria está en el despacho pensando en cómo plantearle el proyecto de Virtual Encore a Uma. Lllaman a la puerta del despacho, es ella. Le plantea la oferta: una oportunidad de experimentar en la realidad virtual y con remuneración económica. Uma cree que es tentador, pero declina la oferta. Son muchos días en el extranjero y está comprometida con la obra. Además debería decirle la verdad a Gloria. Victoria le pide que la avise si cambia de opinión. Cuando Uma ya se ha ido, Victoria se pone en contacto con Zhang Meng. Este se muestra bastante estricto con el tema: quieren a Uma sí o sí. Le pide a Victoria que haga lo que haga falta y a cambio le promete el puesto. Victoria se queda pensativa. Necesita saber más de Uma para poder convencerla.

Volvemos al campamento de guerra. Uma lo está pasando mal, manchada de sangre hasta arriba. Está intentado suturar una herida a una mujer, pero ya ha perdido mucha sangre y pierde la vida en sus brazos. Uma se aparta y cierra los ojos tratando de recomponerse. Se queda un rato así y desea en voz alta que alguien la ayude. Cierra los ojos, frustrada. Al abrirlos, aparece Sirhan, vestido con el traje de médico militar, entrando en la carpa a lo lejos. Uma se sorprende al verle. Con su presencia, Uma gana confianza y entre los dos forman un equipo más eficiente. Atienden a todos los pacientes y la paz parece llegar al fin. Se reúnen alrededor de una fogata para descansar. Uma agradece a Sirhan su ayuda. Sirhan la mira atentamente y le pregunta si la conoce de algo. Uma se sorprende y cuando intenta explicarle de qué se conocen, se acercan unos

niños para regalar a Uma unas flores y darle las gracias por salvar a su gente. Uma pide perdón a la familia de la mujer que ha muerto en sus brazos. Al volver a la fogata, Sirhan ya no está. Uma contempla el fuego, confundida.

Uma termina la experiencia virtual, recoge sus cosas y se dispone a marchar. Al poco de salir de Virtual Encore, Uma se encuentra de cara con Raúl. Este le explica que ya la había visto yendo a Virtual Encore y por eso le había hecho el comentario en el ensayo. Uma se enfada, pero Raúl la invita a tomar algo para relajar tensiones.

Mientras caminan hacia el bar, hablan de la realidad virtual. De cómo Raúl lleva bastante tiempo yendo. Uma le cuenta que le han estado pasando cosas muy extrañas mientras utilizaba la realidad virtual, que ha sido capaz de alterar ligeramente lo que ocurre en ella a voluntad. Raúl se sorprende mucho de que pueda hacer esto y Uma entiende por qué Victoria la quería en el experimento. También le dice a Raúl que le han ofrecido el puesto en la investigación en China, pero que lo ha declinado. Raúl parece contrariado por lo que le explica Uma, pero cuando va a responderle, un hombre le hace una seña al final del bar. Raúl lo reconoce y va hablar con él. Uma ve que intercambian algo. Cuando Raúl vuelve a la mesa le dice que ya se va. Uma se queda terminándose su bebida y llama a Luca.

Es tarde, pero Victoria aún está en el despacho. Llega Raúl, muy enfadado, a preguntarle por qué no le ha ofrecido a él el puesto en la investigación, ya que Victoria sabe que anda corto de pasta y le encantaría formar parte de algo así. Victoria trata de calmarlo y le dice que tiene una proposición que hacerle.

Luca está en su habitación cuando oye a Uma picar. Vemos que vive en un piso compartido con una familia y su hija pequeña. Uma sube al cuarto y charlan un rato. Uma le explica su situación hasta ahora: que perdió el trabajo, que empezó con la realidad virtual y que hoy le han hecho esta propuesta y ella ha dicho que no. Luca la convence de que no es buena idea adentrarse en un experimento con una multinacional tecnológica.

2.4.4 Episodio 4: *Ricino*

La experiencia de hoy transcurre en una zona tranquila en la que se celebra una fiesta. Uma es la dependiente de una floristería y atiende a los clientes. Llega la encargada y le plantea el conflicto: se les ha colado una flor muy venenosa en la decoración de la fiesta. Uma tiene que infiltrarse entre los invitados y encontrarla. Si no lo hace pronto, se puede llevar la vida de una persona inocente y destruir la reputación del negocio. Uma se dirige a la fiesta, la gente va con máscaras y disfraces llamativos. Es la fiesta de la primavera, hay miles de flores. Parece una tarea imposible.

Victoria y Raúl están en el despacho. Empieza el plan de Victoria: quiere que Raúl se meta en la experiencia de Uma para descubrir en qué contextos se producen las anomalías y averiguar algo que pueda usar para convencerla. Le dice a Raúl que si la ayuda, podrá venir con ella al experimento de Wuhan. Victoria y Raúl se dirigen a la sala de conexión y entran en el gabinete en el que está Uma, conectada a la realidad virtual. Raúl se sienta a su lado y Victoria le coloca un chip especial. Desde su despacho monitoriza la intervención.

Uma pasea por la fiesta fijándose en las decoraciones florales del espacio y de los invitados. Una mujer le pone una rosa cerca de la cara para que la huela y luego se ríe. La cogen entre unas cuantas y la hacen bailar al ritmo de una canción animada. Ve a una persona de aspecto parecido a Sirhan, pero la pierde de vista enseguida. En este baile se cruza varias veces con Raúl, pero ella no lo reconoce. Uma logra deshacerse de la multitud y va al baño para refugiarse. Se oye la puerta abrirse y Uma cree que es Sirhan, que ha venido a buscarla. Por su sorpresa, aparece una mujer vestida de negro, con una capa recubierta de plumas y una máscara con pico de pájaro. Se saca la máscara y descubrimos a Umi. Le pide que deje de buscar a Sirhan, ya que eso no está contemplado en los caminos narrativos de la experiencia y hace que el orden se altere. Le advierte que, cada vez más, su presencia en el mundo virtual es perjudicial para todos, incluso para ella misma. Umi le desvela que sabe que están en una realidad virtual y que no es normal en los usuarios ser capaces de modificar las tramas establecidas por el programa. Uma le pide respuestas, pero como no se las da discute con ella. Para hacerla entrar en razón, Umi le dice a Uma que ha eliminado a Sirhan y le recomienda que se olvide del tema. Uma, lejos de asustarse, decide hacer una vez más aquello por lo que se la está penalizando. Uma abandona el baño. El espacio se queda en silencio. Umi

se dirige para uno de los retretes y abre la puerta de golpe. Descubre a Raúl. Umi le advierte que sabe desde el principio que se había infiltrado y que quiere que desde Virtual Encore la dejen en paz. Lo apuñala en el abdomen. Raúl desaparece.

Raúl despierta de golpe en la sala de conexión. Se dirige apresurado al despacho de Victoria y le cuenta lo sucedido. Victoria enfurece al enterarse que todo esto le había estado pasando desapercibido. Es la primera vez que oye algo así. Siente que Virtual Encore sabe más de lo que sabe ella. Decide ponerse en contacto con Zhang Meng para exigir que, si quieren que traiga a Uma, le digan toda la verdad. Zhang Meng le dice que Uma es hija de Marc Damasio. Victoria reconoce el nombre, pero no dice nada más.

De mientras, Uma ha vuelto a la fiesta. Busca a Sirhan entre el gentío. Esta vez lo hace desconsideradamente, sin timidez, porque sabe que controla ese mundo. Descubre a Sirhan en una zona apartada y va a su encuentro. Le besa apasionadamente, como forma de desafiar a Umi. Uma le cuenta todo lo que sabe sobre el mundo virtual en el que él habita. De esta manera, Sirhan adquiere una nueva consciencia sobre sí mismo y entre los dos deciden que el siguiente paso es repartir este conocimiento a los otros habitantes de la realidad virtual. Se da cuenta de que Sirhan lleva la flor venenosa en la solapa.

Uma termina la experiencia. Cuando vuelve en sí, Victoria la está esperando sentada a su lado. Uma se asusta. Victoria le pide que reconsidere su decisión de ir a China. Le dice que ha estado investigando más sobre su caso y ha detectado la presencia de Umi, una anomalía en sus experiencias. Victoria juega con Uma y le pregunta si no quiere saber qué secreto esconde esta anomalía, ya que sabe que está profundamente conectada con su pasado. Uma recuerda lo que le ha dicho Umi en la experiencia. Parece convencida, pero le dice que hay muchas cosas que la atan a Barcelona y no puede irse ahora, por mucho que quiera descubrir qué significa la presencia de Umi. Victoria le explica que puede conseguir alargar el tiempo hasta que acabe la obra de teatro en la que está, pero que ese mismo día deberían irse. Victoria la presiona, diciéndole que es una oportunidad que no puede dejar escapar y que necesita una respuesta. Uma acaba aceptando.

Es de noche, Uma está en su casa, algo asustada por la decisión que acaba de tomar. Llama a Noa. Él le cuenta que le está yendo todo muy bien en el nuevo trabajo. En Londres tiene muchas posibilidades para avanzar. Noa dice que vendrá para la obra

cuando la estrenen. Cuelgan y nos quedamos en Londres con Noa. Vemos que está bastante solo, acaba viendo una peli en su cuarto.

Uma se va a dormir y tiene una pesadilla sobre Umi y su padre.

2.4.5 Episodio 5: *Hacia ninguna parte*

En la experiencia, vemos una estación de tren. Uma es trabajadora de la estación. Hay una mujer de edad avanzada al borde de la vía con intención de tirarse. Un compañero de Uma se acerca para intentar asignarle la tarea de evitarlo, pero Uma la delega en él. Corre por la estación en busca de Sirhan. Sirhan la llama y oye la alarma de las puertas que se cierran. Llega a tiempo de entrar en el vagón. Encuentra a Sirhan y se dirigen a su pueblo de origen.

Victoria intercepta a Raúl cuando sale de su sesión de realidad virtual. Le comunica que no va a poder llevarlo a Wuhan con ella, ya que su uso excesivo de realidad virtual lo convierte en un sujeto de estudio inviable. Raúl se enfurece y la acusa de mentirosa, ya que esa información ella ya la sabía antes de hacerle entrar en la experiencia de Uma. Victoria le dice que si tuviera más control sobre sí mismo, quizá podría haberle llevado. Raúl abandona el edificio muy enfadado y anda por la calle con determinación.

Raúl llega a su casa, entra en su habitación y se pone a llenar una bolsa con ropa y herramientas. Esther le ve entrar y le pregunta qué está haciendo. Raúl le dice que se va, que ha conseguido un trabajo. Esther discute con él porque abandona la obra, Raúl le suelta palabras hirientes a su madre y se larga de casa. Esther contempla la puerta por la que Raúl se ha marchado, dolida.

En la casa de Gloria y Uma, vemos a Gloria discutiendo con Roberto. Roberto quiere que vayan a vivir juntos. Gloria dice que no. Gloria se altera demasiado con la idea del cambio y se ve incapaz de tomar esta decisión. Nota que aún vive el trauma de su anterior relación. Roberto le da un ultimátum y le dice que no puede seguir con una persona que no se compromete. Se va de la casa.

Volvemos a la experiencia. Uma y Sirhan llegan al pueblo que vimos en el segundo episodio. Uma y Sirha empiezan a explicarles a los habitantes que viven en una simulación, les instan a que abandonen las rutinas que seguían hasta ahora y que empiecen a actuar con más libertad. Al hacer esto, el mundo virtual empieza a fallar.

Vemos a Umi en una habitación muy austera. El suelo empieza a temblar y ve cómo las paredes se están desintegrando. Umi sale de la habitación enfurecida. Mientras Uma y Sirhan intentan resguardarse de los temblores del suelo, Umi aparece de repente delante de ellos. Umi agarra a Uma y le mete un bofetón. Uma se toca la mejilla dolorida y se prepara para devolverle el golpe. Umi le chilla que todo lo que está pasando es su culpa y le asesta otro golpe. Esta vez Uma puede defenderse. Ambas discuten, y como Uma no entra en razón, Umi llama a un cuerpo de asalto para que arrase con el pueblo, ya que entiende que de esta manera se salvará el mundo virtual. Aparece un pelotón de personas vestidas negro y empiezan a matar a los habitantes. Mientras Sirhan intenta detenerlos, Uma pelea contra Umi.

Uma llega a casa, parece agotada. Se encuentra a Gloria en el salón, es evidente que ha estado llorando. Roberto le ha dicho que no puede seguir con la relación si no hay una perspectiva de futuro. Uma se acerca a consolarla. Le confiesa que ha estado teniendo sueños con su padre en el que aparece el accidente de coche, Uma le pregunta si hay algo que no sepa de su padre. Gloria le cuenta que Marc, su padre, fue un investigador importante para el desarrollo tecnológico de la realidad inmersiva. Sus avances permitieron que se pudiera usar tal como se conoce hoy. Sin embargo, tanta pasión por su proyecto hizo que fuera dejando a su familia de lado. Luego ocurrió el accidente de tráfico cuando Uma tenía 5 años. A partir de ahí, tanto Gloria como Marc decidieron que lo mejor era que él se alejara de sus vidas. Marc se fue a China con la empresa en la que trabajaba y no volvieron a saber más de él. Gloria decidió llevarlo en secreto. Uma pregunta a su madre si sabe como se llamaba la empresa y Gloria dice: Virtual Encore. Uma se levanta de golpe y se dirige a su habitación. Gloria la sigue, la atosiga. Uma decide salir a dar un paseo para poder estar sola y digerir la nueva información.

Mientras, en la calle, una furgoneta extraña da vueltas por el parque de delante de casa de Uma y Gloria. El conductor identifica a Uma y empieza a seguirla. Cuando ella está paseando por una zona oscura, vienen dos hombres con la cara tapada y la agarran. Uma empieza a gritar y zarandearse, pero los hombres son rápidos y enseguida la ponen

en la parte de atrás del furgón. Uno de ellos le dice que esto es de parte de Virtual Encore.

Victoria está comiendo fideos en su casa. Lllaman al timbre: es Raúl. Victoria no le esperaba. Raúl, aún muy enfadado, le cuenta que se ha visto obligado a secuestrar a Uma, ya que no tiene dinero y necesita seguir con las experiencias. El experimento en Wuhan sería su salvación. Dice que le dirá dónde está si le lleva también a Wuhan. Victoria se siente entre la espada y la pared. No ve otra opción, le muestra mucho desprecio a Raúl, ya que esto cambia completamente los planes que tenían, pero al ver que Raúl es la última oportunidad para conseguir a Uma, accede a que la lleve ante ella. Victoria se pone en contacto con Zhang Meng para explicarle lo sucedido, necesitan un transporte para ir a Wuhan esa misma noche.

Volvemos a la experiencia virtual de Uma de antes. La pelea es intensa. Los esbirros luchan contra los habitantes del pueblo y Uma y Umi siguen peleando. Vemos a Sirhan, que cae contra el suelo y se golpea la cabeza fuertemente. Umi aprovecha la distracción para acorralar a Uma. Cuando parece que Uma está a punto de perder la vida, hay un fundido a blanco.

Uma está en un cuarto de máquinas de un espacio desconocido, tipo industrial. Tiene cintas alrededor de las muñecas y los tobillos. Empieza a gritar para pedir ayuda, pero no obtiene respuesta. En el cuarto hay unas cuantas herramientas. Inspecciona el espacio y consigue encontrar un objeto cortante con el cual puede deshacerse de las cintas. Descubre que hay una barra de metal que si desenrosca se puede desprender de la máquina. Se posiciona delante de la puerta con la idea de atacar a la primera persona que la abra. Le tiembla el cuerpo descontroladamente.

Raúl y Victoria llegan a la nave industrial, con ellos dos hombres de aspecto de vigilantes de seguridad. Raúl le dice a su amigo, aquel que vió en el bar cuando charló con Uma, que ya puede irse a casa. Raúl se acerca a la puerta del cuarto donde está Uma y abre. Uma se abalanza y le arrea un buen golpe en la cabeza. Instantáneamente, los dos vigilantes la contienen. Uma identifica las caras conocidas y empieza a insultarles. Victoria se disculpa, pero ya no hay tiempo de dar vuelta atrás.

En un aeródromo, bajo un bonito cielo estrellado, un jet privado de aspecto muy moderno está calentando motores. Uma, Raúl, Victoria y los vigilantes se dirigen hacia el vehículo.

Vemos las infraestructuras de Virtual Encore en Wuhan. Uma, Raúl y Victoria entran en el complejo, y les recibe Zhang Meng. Les da la bienvenida y les acompaña a unas habitaciones para que puedan descansar. Uma se tumba en la cama, está triste y aterrada. Lloro.

Vemos al doctor Chen manipular una medicación en una sala luminosa. Le dice a Marc que su hija ha llegado. No vemos al padre.

2.4.6 Episodio 6: *La Vida es Sueño*

Uma despierta completamente sola en un desierto. Piensa en la última experiencia, en cómo el mundo se fue partiendo poco a poco. Echa a andar, tratando de buscar alguna respuesta. Camina mucho rato, está muy cansada y sedienta. Nada en el desierto cambia. Hay un pedrusco en el camino, se sienta sobre él para descansar. Mira al suelo y hay una flor. Uma se ríe preguntándose si esta experiencia también tratará sobre flores. Recoge la flor y al hacerlo siente una mano en su hombro.

Uma despierta en la habitación de Virtual Encore. Contempla amargamente el lugar: parece la habitación de un hospital. Encima de una mesita ve un traje y botes de gel. Uma se ducha y se cambia. Abren la puerta y aparece una trabajadora de Virtual Encore. Le dice que le acompañe. Mientras camina, escoltada por dos trabajadores, observa el lugar: hay centenares de personas, todos concentrados en su tarea, haciendo un trabajo mecánico. Llega a una sala de reuniones muy luminosa, allí se encuentra esperándola Zhang Meng. Le ofrece una taza de té y hace que se siente. Le cuenta la trayectoria de Virtual Encore, le habla del dinero y el poder que tienen, y da un discurso de la relación de la realidad virtual y la propia naturaleza humana, es decir, le explica las ventajas que tiene formar parte de una de las empresas más poderosas del mundo. Uma le dice que solo está ahí por la promesa de que descubriría más sobre su pasado, así que esa es su única condición. Zhang Meng asiente y le pide que la acompañe.

Esther está reunida con todos los integrantes. Les comunica que Raúl se ha tenido que ir de viaje de repente así que ya no hay manera de salvar la obra. La tendrán que suspender. Luca ve que tampoco está Uma y le entra un mal presentimiento. Va hacia casa de Gloria. Está nerviosa, despeinada, se nota que no ha dormido nada bien. Lo primero que hace Gloria es preguntar si Uma ha dormido con él. Luca dice que no tiene ninguna noticia. En este momento crítico, con Uma desaparecida, Luca le cuenta todo lo que sabe a Gloria: que Uma ha estado usando realidad virtual y que hace poco que le ofrecieron ir a China. Gloria rápidamente se espera lo peor. Sufre un ataque de ansiedad, pero Luca finalmente consigue calmarla. Gloria abre su ordenador y escribe un nombre en el explorador de archivos. De mientras abre una caja, donde guarda todo lo que tiene de Marc. Está buscando alguien que la pueda ayudar. El ordenador suena, ha encontrado algo. Es el contacto de Chen, un antiguo compañero de trabajo de Marc que fue amigo de la pareja, hace 20 años. Gloria le manda un mensaje.

Victoria y Raúl están en una sala de conexión donde hay varias personas en camillas, todas con un traje blanco. Aparece una trabajadora y le explica que lo van a usar como sujeto de pruebas de experiencias que aún están en etapa de desarrollo. Raúl parece contento, pero Victoria no. Victoria quiere saber más sobre estas experiencias, pero la trabajadora dice que no puede darle esa información. Victoria está preocupada porque sabe que este tipo de pruebas pueden ser peligrosas. La trabajadora le hace salir de la Sala de Conexión, ya que van a empezar la inmersión. Victoria se despide apenada de Raúl. Se asoma a la pared de cristal para ver qué le hacen a su sobrino. Raúl parece pasarlo bien al principio. Victoria se siente aliviada. De repente, todos los pacientes de la sala empiezan a poner caras de horror y gritar. Victoria golpea el cristal. Las trabajadoras no se inmutan.

Uma llega a una habitación con Zhang Meng. Dentro, Uma ve a su padre postrado en una cama, siendo completamente monitorizado por máquinas. Está en coma. Uma se queda en shock al verlo. Zhang Meng le explica que lleva muchos años así. Marc sirvió como sujeto base al programa de Virtual Encore. En el cerebro de Marc está el secreto para desarrollar la realidad virtual a través de la memoria del usuario, así que necesitan crear una copia digital de las conexiones neuronales de su cerebro. Lo llevan intentando muchos años, pero sin conseguirlo, ya que Marc está en estado vegetativo. Al encontrar a Uma y comprobar que tiene las mismas características que el mapa neuronal de Marc, quieren usarla para crear la copia digital. Zhang Meng aprovecha para llevársela de la habitación a una Sala de Conexión nueva. La conectan.

Retomamos la experiencia del principio. A Uma le ponen una mano en el hombro, se gira y ve a Sirhan. Uma sonríe mientras Sirhan se sienta a su lado. Hablan profundamente lo que significan el uno para el otro y Uma le explica en qué situación se encuentra. Sirhan le dice que la mejor manera de enfrentar esto es a través de Umi. Uma está de acuerdo y entiende que es hora de despedirse y dejarlo ir para zanjar el misterio de Umi y su padre. Se abrazan y Sirhan le entrega una mochila. Sirhan se marcha. Uma ve un cactus a lo lejos. Se acerca a él. Dentro de la mochila hay una pipeta y un recipiente. A Uma le invade de nuevo una sed repentina. Mira más detenidamente el cactus y utiliza los instrumentos para abrir un agujero en el cactus y saca un líquido translúcido. No parece agua. Pero se lo bebe igualmente. La cabeza empieza a darle vueltas y se cae al suelo. Se recuesta en la arena, incapaz de moverse. Pierde la consciencia.

Cuando vuelve a abrir los ojos se despierta en el escenario teatral. Se incorpora ve a Umi sentada en una de las butacas. Desde el escenario Uma le dice que no viene a pelear con ella, que quiere respuestas. Umi le contesta que ya lo sabe y la hace bajar a la grada, Uma se sienta a su lado. Umi le dice que si quiere respuesta que esté atenta a lo que aparecerá en escena. Uma mira al escenario y aparece Uma de pequeña. Cambiamos de espacio.

Estamos en el coche de los sueños que ha tenido Uma a lo largo de la serie. Desde su asiento, Uma presencia el accidente de coche del que su madre le hablaba. Marc, después de discutir con Gloria al volante, sufre un ataque psicótico y estrella el coche. Uma, de pequeña, queda gravemente magullada. El coche queda empotrado una pared, Gloria y Marc están inconscientes. Uma llora. Umi saca a Uma de pequeña del coche. Cambiamos de espacio.

Volvemos al escenario teatral. Umi aparece con la Uma pequeña en brazos en el escenario. Uma sube al escenario y abraza a su yo de pequeña. Le dice unas palabras de ánimo y Uma de pequeña desaparece. Umi procede a contarle que su padre, que tenía un trato con la empresa, dejó toda su salud mental en lograr los resultados que deseaba. Tardaba demasiado y la empresa le presionaba, así que Marc empezó a experimentar en sí mismo. Al hacer esto empezó a perder la concepción de realidad, tuvo pérdidas de memoria y acabó en el ataque psicótico que provocó el accidente de coche. Una vez pasó esto, Gloria y Marc decidieron que era mejor que Marc saliera de la vida de Uma.

De esta manera, accedería a las presiones de Virtual Encore e iría a Wuhan a terminar su experimento. Pero antes de esto creó una consciencia virtual que haría la función de defensa por si algún momento Uma acababa en las manos de Virtual Encore. El objetivo final de Umi es evitar que Uma sufra el mismo destino que su padre. Uma pregunta si hay alguna forma de que los de Virtual Encore no puedan experimentar más en ella. Umi le dice que la única manera de conseguir eso es acabando con su capacidad de usar la realidad virtual, y para hacer eso Uma tiene que matarla, y por consecuencia matar a su padre. Uma lo hace.

En la sala de control, la respuesta neurológica de Uma empieza a disminuir drásticamente. Los científicos intentan averiguar qué pasa pero no logran controlarlo. Uma se desconecta ella misma.

Las lágrimas caen de los ojos de Marc. Las máquinas empiezan a pitar. Está sufriendo una parada cardíaca. Cunde el pánico en el laboratorio.

En medio del caos, Chen coge a Uma por el brazo. Un enfermero le llama la atención, pero dice que él se encarga. Con determinación, la lleva por un laberinto de pasillos. Se dirigen al aeropuerto. En el aeropuerto hay un grupo de más de 100 personas que están embarcando en un avión. Es un traslado dentro del programa de Departamento de Gestión de Masas Migratorias del país asiático. Chen habla con los oficiales, y estos tachan un par de nombres en la lista. Uma y Chen suben al avión.

Aterrizan en Barcelona. Uma se reencuentra con Gloria y Luca. Resulta que la obra se ha cancelado, pero Uma no va a permitir que eso pase. Reúne al equipo y les convence para seguir con el proyecto. Es el día del estreno, el teatro se llena, han venido Gloria y Roberto, otra vez como pareja. Noa también ha viajado desde Londres, saluda a la compañía y les desea suerte. Empieza la obra: Uma es Segismundo, quien termina con el emotivo monólogo de *La Vida es Sueño*.

2.5 Propuesta equipo de dirección

Nuestro proyecto necesita a alguien que sepa tratar los diferentes géneros que recoge la serie y pueda encontrar equilibrio entre los dos mundos: el real y el virtual. Por un lado, queremos un aura de thriller y acción. Tenemos escenas de vísceras, peleas, secuestros y amenazas. El mundo virtual requerirá un enfoque dinámico, tanto los actores como la cámara tendrán mucho movimiento. Por otro lado, no nos podemos olvidar que estamos representando el viaje interno de la protagonista. La adrenalina del mundo virtual va a ir acompañada de una dimensión psicológica y reflexiva. Necesitamos que el equipo de dirección trate el producto con sensibilidad y haga que el espectador se adentre en las mentes de los personajes. También se requiere que se sepa representar la perspectiva femenina para entender a la protagonista y a los demás personajes femeninos.

Virtual Encore es un formato miniserie pensado para ser emitido en plataformas de VOD, por lo tanto nos gustaría alguien que tuviera experiencia en la dirección de series de ficción cortas y el trato con este tipo de empresas.

Para poner ejemplos, hemos pensado en el director Jorge Coira. Su reciente obra *Hierro* (2019) es una miniserie de ficción hecha con Movistar + que cuenta con elementos parecidos a *Virtual Encore*. Tiene todos los ingredientes de thriller policíaco: acción, misterio, y un trato cercano a los personajes. Además vemos cómo se desenvuelve perfectamente en escenarios naturales, cosa que sería una ventaja ya que las experiencias de *Virtual Encore* suceden en escenarios exteriores. También Jorge Coira ha dirigido otros proyectos como *Sé quién eres* (2017), un drama, o *Luci* (2013), una comedia cotidiana, demostrando que es muy versátil en el uso de géneros. Ha dirigido *Piratas* (2011), un formato especial debido a la corta cantidad de episodios (8) y la larga duración de cada uno (90 minutos).

Otro motivo por el cual consideramos que sería una buena apuesta debido a que tiene grandes conocimientos como montador y guionista.

2.6 Propuesta segunda temporada

Para la segunda temporada abandonaremos el punto de vista de Uma y nos adentraremos en el corazón de Virtual Encore a través de Victora y Raúl. Desde Virtual Encore van a intentar recuperar a Uma para llevar a cabo su nuevo proyecto.

3. DESCRIPCIÓN GENERAL DEL PROYECTO

3.1 Título

Decidimos llamar a nuestro proyecto *Virtual Encore* porque es un título que se puede relacionar fácilmente con el género de la serie. Es importante para el espectador que al leer el título pueda saber en qué género se enmarca la temática, ya que de esta manera es más fácil para él decidir si verla o no. *Virtual Encore* es un título simple, de dos palabras, pero que cada una tiene una función importante.

La palabra *virtual* evoca al género de ciencia ficción. Además hace referencia al punto más importante de la serie, que es el uso de la realidad virtual.

La palabra *encore* proviene del francés y significa “de nuevo”. Hace la misma función que el *bis* (dos veces) del latín. Añadiendo esta palabra queríamos hacer referencia a la doble vida que lleva nuestra protagonista, partiéndose entre su mundo y la realidad virtual.

Además el título hace una referencia diegética a la serie, ya que la empresa que ofrece estas experiencias virtuales a la protagonista se llama así.

3.2 Universo

3.2.1 Panorama político y social

Nos situamos en la Barcelona de 2039. El mundo de nuestra ficción es muy parecido al actual, pero con algunos cambios, especialmente en el sector tecnológico. Después de la crisis mundial del coronavirus, las grandes empresas de tecnología se asociaron con los órganos políticos con el fin de conseguir un control mayor sobre la sociedad. Esto significó un aumento de recursos técnicos y humanos para el desarrollo que permitió el surgimiento de nuevas formas de tecnología y la mejora de muchas otras.

El avance tecnológico va muy atado a los cambios sociales. En este futuro hipotético, va a haber un hecho con gran importancia en la vida de las personas: el cambio climático. El aumento de las temperaturas, las olas de calor, las inundaciones y la degradación ambiental son consecuencias que tendrán efectos sobre la vida de los humanos. Habrá zonas del planeta con una temperatura tan elevada que no será posible para las masas humanas poder habitar, al igual que zonas engullidas por el nivel del mar. Será necesario el control y organización de las movilizaciones humanas. Ya no estará permitida la libre circulación, sino que toda migración estará mediada por organismos gubernamentales. El Departamento de Gestión de Masas Migratorias, lugar de trabajo de Gloria, es un ejemplo de ello. Según un complejo sistema de clasificación social, el control político pretende organizar a las personas para, por un lado, desalojar las zonas en las que climáticamente sea complicado vivir, y por otro, suplir las necesidades de producción de los países.

La población del futuro se ha acostumbrado a la pérdida gradual de los derechos individuales. Con el control de la tecnología y la información, el poder político ha logrado conseguir una sociedad dócil muy bien integrada en el capitalismo.

Un aspecto bastante relevante en nuestra historia es el efecto de las tecnologías en la vida diaria de los personajes. Por ejemplo, ya no existen los ordenadores que usamos hoy en día. En su defecto, son unos pequeños aparatos que proyectan una luz en forma rectangular que sirve de pantalla. Funciona con la voz y de manera táctil. La inteligencia artificial en forma de asistente virtual (como la de Uma, *Dima*) está integrada en todos los aparatos personales. Las llamadas telefónicas ya no son con voz, sino que del propio

terminal móvil, reloj, gafas u ordenador, sale el haz de luz con una representación 3D de la cara de la persona con quien estás contactando.

3.2.2 Virtual Encore

Bienvenido a **Virtual Encore**, la empresa líder en el sector del entretenimiento. En nuestras instalaciones podrás vivir aquello a lo que nunca te has atrevido. Pídenos lo que quieras y lo haremos *realidad*.

¿Quieres bucear con tiburones pero no tienes tiempo ni dinero de ir al Océano Pacífico? ¿O quizás te da miedo? Ven a nuestras instalaciones y te llevamos de manera instantánea y sin salir de la ciudad. Además, si algo se vuelve peligroso, todo queda en la comodidad de la cama de nuestra Sala de la Conexión. ¿Quieres ser un tripulante más en la misión Apolo 11, con tus compañeros Neil Armstrong, Edwin Aldrin y Michael Collins? Nuestra base de datos infinita es capaz de recrear momentos históricos con la mayor fidelidad posible, partiendo de la versión oficial.



¿Cómo funciona?

Es un proceso muy sencillo para el usuario. Solo hay que personarse en nuestras instalaciones, y si es tu primera vez, realizar una entrevista. En esta entrevista hacemos un pequeño análisis neurológico para adecuar las mediciones entre nuestro sistema y el cerebro del usuario. También te preguntamos dónde quieres viajar y lo configuramos según tus peticiones. Seguidamente, te conducimos a la Sala de Conexión, donde el equipo médico te implanta el chip en la zona del lóbulo temporal. El usuario ya se puede relajar en las cómodas camas de la sala, y dejar que el equipo de profesionales de VE le adentre en el viaje. Sentirás que te dormirás... ¡Y lo siguiente ya será el mundo virtual!

¿Cómo me siento en el mundo virtual?

El mundo virtual se caracteriza por su inmersión total. No vas a notar diferencia alguna de la realidad en cuanto a sensaciones. Te verás en tu propio cuerpo con controles psicomotrices completos. Si tus funciones cerebrales no están dañadas, la realidad virtual será capaz de generar un *avatar real* de tu persona con completa movilidad.

¿Qué pasa si me hago daño en el mundo virtual?

En el mundo virtual sí hay sensibilidad física. Sin embargo, eso no quiere decir que se sufra: el sistema está configurado para anular inmediatamente sensibilidad en los casos en que el dolor pueda superar ciertos umbrales. Por ejemplo, sí que vas a notar como alguien te da un abrazo, pero no vas a notar el dolor de un disparo. De hecho, el umbral se puede situar en función de las peticiones del usuario. A partir de cierto umbral se va a expresar de una manera mitigada.

¿Es posible morir en el mundo virtual?

Cuando tu avatar virtual sufre daños a los que en circunstancias reales no hubiera podido sobrevivir, sí, mueres. Automáticamente el programa se desconecta y el usuario vuelve a plena consciencia.

¿Qué pasa si quiero despertarme?

La finalización es automática cuando se finaliza la misión asignada. También es posible abandonar el mundo virtual antes de eso, solo hay que presionar 3 veces el chip implantado en la zona lateral de la frente. Esto enviará una señal al equipo de control para que el usuario sea desconectado.

¿Me doy cuenta de lo que ocurre en el mundo real mientras estoy conectado en el mundo virtual?

No. Cuando el usuario está conectado, su consciencia pasa enteramente al mundo virtual. No es sensible a ningún tipo de estímulo sonoro o de tacto que venga desde fuera. Durante el viaje, tu cuerpo real estará cómodamente postrado en la cama, desde fuera parecerá que estás durmiendo. Sin embargo, tus ojos realizarán movimientos rápidos y constantes, como en la fase REM del sueño, debido a la alta actividad cerebral.

¿Mis experiencias en el mundo virtual pueden tener alguna consecuencia en mi integridad física real?

No. Nada de lo que te pase en el mundo virtual afectará a tu cuerpo real. No te despertarás con magulladuras ni moratones. Sin embargo, tu sistema nervioso sí que recibe el efecto de la actividad cerebral producida durante el viaje. Eso implica cosas como que se te pueden acelerar las pulsaciones o puedes sudar. Es posible que deriven efectos adversos en la salud mental y física del usuario, pero no hay suficientes estudios que lo relacionen directamente con el uso de VE.

¿Alguien vigila y vela por la seguridad de mi cuerpo real mientras mi conciencia está conectada al mundo virtual?

Sí. En nuestra Sala de Control hacemos una observación constante de todos los usuarios conectados. Medimos sus constantes vitales y ondas cerebrales, al igual que disponemos del encefalograma a tiempo real. De esta manera nos aseguramos que la integridad física del usuario no corra ningún peligro. Si se detecta una actividad nerviosa o cerebral anormal considerada no segura, el usuario es desconectado de inmediato y atendido por nuestro equipo médico en sala. Todos estos registros son almacenados bajo el historial de cada usuario.

¿En el mundo virtual, soy consciente de que todo es simulado?

Sí. Una vez entras al mundo virtual, conservas tus recuerdos formados en tu vida real. Sabes quién eres, qué has ido a hacer allí e incluso cómo has llegado. No hay pérdidas de memoria en la transición de entrada ni de salida. Cuando vuelves al mundo real, también conservas la memoria de las experiencias vividas en la realidad virtual.

¿Hay otras personas en el mundo virtual?

Sí. Si así se configura, la inteligencia artificial del sistema es capaz de recrear personas con comportamientos idénticos a los de los humanos de verdad. Los *avatares virtuales* (nomenclatura que difiere de *avatares reales*, aquellos que están controlados por la conciencia de un humano, usuario de VE) son capaces de sentir amor, odio, alegría, tristeza... Un *avatar virtual* puede ser simpático, agradable, gracioso, estresado, envidioso, histérico, generoso...

¿Cómo es un avatar virtual?

Los *avatares virtuales* son conciencias creadas por la inteligencia artificial de Virtual Encore. A pesar de que pretenden reproducir las habilidades humanas, sus capacidades son limitadas. Son entes creados para existir en el programa narrativo del que forman parte, van asociados al escenario y a la misión de la experiencia, no son independientes (como lo puede ser un *avatar real*).

¿Las leyes naturales del mundo real se mantienen en el mundo virtual?

Sí. Generalmente, el mundo virtual toma lugar en un espacio que simula las condiciones del planeta Tierra. Hay escenarios prefabricados por el sistema que imitan las condiciones de la luna, el espacio u otros planetas. También hay algunas opciones que imitan ilusiones ópticas y desafían todo tipo de leyes del espacio. Sin embargo, estas opciones no pueden ser creadas ni modificadas a petición del usuario. Son escenarios fijos creados solamente por VE.

¿Puedo elegir la experiencia que desee?

En la entrevista de inscripción, el personal de VE configurará tus experiencias para que se adapten a tus expectativas. El algoritmo de VE es capaz de localizar las mejores experiencias de nuestra inmensa base de datos para satisfacer cualquier tipo de solicitud. Nosotros pondremos los espacios, personajes y otros elementos, así como el camino narrativo para que el usuario solo tenga que entrar y dejarse llevar por las aventuras. Sin embargo, hay algunas restricciones. Por ejemplo, por razones legales y éticas, no es posible crear experiencias que simulen delitos penales. Por ejemplo, no se puede torturar o violar a ningún avatar, tanto virtual como real.

¿Puedo hacer realidad virtual con mis amigos?

Es posible que varios usuarios se conecten a la vez en la misma experiencia y puedan interactuar entre ellos. Es necesario que vengan a la Sala de Conexión y con una distancia máxima de 2 metros. De momento, VE solo permite un máximo de 4 jugadores.

¿Puedo crear el mundo virtual a partir de mi imaginación o mis recuerdos?

Esta modalidad está en fase de investigación. No se ofrece al gran público. Si alguien está interesado en explorar con nosotros, que nos lo haga saber. Nos encontramos en fase continua de desarrollo buscando nuevas maneras de experimentar con nuestra tecnología.

3.2.3 Obra de teatro: *La Vida es Sueño*

La Vida es Sueño es la obra de teatro que representa *Shooting Star* al final de la historia.

Decidimos utilizar *La Vida es Sueño*, escrita por Pedro Calderón de la Barca en 1635, por diversos motivos. Para empezar, es parte de la cultura española y es una de las obras de teatro más importantes del Barroco. Teniendo en cuenta que *Virtual Encore* está ambientada en Barcelona, creemos que lo más adecuado es que se utilicen elementos culturales de aquí.

La Vida es Sueño trata sobre la liberación del prisionero Segismundo, el heredero legítimo del trono del reino de Polonia. Segismundo fue encerrado por su padre, el rey Basilio, ya que cuando nació el horóscopo predijo que Segismundo se rebelaría contra él y le destronaría. Una vez Rosaura, disfrazada de hombre y acompañada de su escudero Clarín, llegan al reino de Polonia para vengarse de su prometido Astolfo y así limpiar su honra. En ello, descubre prisionero a Segismundo y habla con él sobre su condición. Clotaldo, el carcelero de Segismundo, los se da cuenta de su presencia y los detiene para que Rosaura no desvele el secreto del rey. En ello, Clotaldo, se percata de que Rosaura es su propia hija. El rey Basilio decide dejar libre a Segismundo para probar si la profecía era verdad, y en el caso de que lo sea, dejar que Astolfo se case con Estrella y lo suceda. Una vez Segismundo sale, se comporta de manera ruin y el rey decide volverlo a encerrar, pero el pueblo se entera y forma una revuelta contra el rey. Segismundo sale después de su memorable monólogo e intenta matar a su padre, pero finalmente cae rendido a sus pies y lo perdona.

PERSONAJES	ACTORES
SEGISMUNDO	NOA
ROSAURA	JANA
BASILIO	ESTEBAN
ESTRELLA	UMA
CLARÍN	LUCA
ASTOLFO	GUILLERMO
CLOTALDO	DANIEL

En el recuadro de la izquierda mostramos cómo están repartidos los personajes dentro de *Virtual Encore* al principio. Cabe destacar que el papel de Segismundo pasa por las manos de Noa, Raúl y Uma, ya que es ella quien lo acaba representando al final de la serie. El papel de Estrella al final será sustituido por otra de las integrantes de la compañía, Carla.

ORGANIZACIÓN OBRA

El motivo principal para escoger *La Vida es Sueño* fueron las temáticas que trata. El personaje de Segismundo representa la dualidad del individuo, que se bate entre el mundo salvaje y el civilizado. También se muestra esto presentando dos estados: en libertad y en prisión. Estos dos estados se acaban confundiendo entre sí y Segismundo deja de ser capaz de distinguir cuál es *vida* y cuál es *sueño*, haciendo del vivir pura ficción. (Pettengill, 2009) El hecho de integrar una obra que habla de temas existencialistas en nuestra miniserie hace referencia al momento vital de Uma, donde debe buscar su sitio en el mundo y enfrentarse a sus raíces. Deberá practicar en “el mundo de mentira” para aprender cosas de ella misma, al igual que hace Segismundo cuando es liberado.

Es por este motivo que utilizamos el monólogo de Segismundo para finalizar nuestra historia, porque creemos que en él se resume todo aquello que Uma sufre a lo largo de la miniserie. En general, hace referencia a la paradoja de un mundo donde comprometes tu libre albedrío ante un sistema que te juzga por las cosas que haces. Segismundo es encerrado en una torre por culpa de su destino, al igual que Uma está encerrada en el destino que es dictado por la sociedad.

(...)

*“Yo sueño que estoy aquí
destas prisiones cargado,
y soñé que en otro estado
más lisonjero me vi.
¿Qué es la vida? Un frenesí.
¿Qué es la vida? Una ilusión,
una sombra, una ficción,
y el mayor bien es pequeño:
que toda la vida es sueño,
y los sueños, sueños son.”¹*

¹ Soliloquio de Segismundo. *La Vida Es Sueño*, Pedro Calderón de la Barca, 1635

3.3 Referencias de localizaciones

VIRTUAL ENCORE BARCELONA



IMO, Barcelona / Fuente: barcelonamedicaldestination.com



IMO, Barcelona / Fuente: barcelonamedicaldestination.com



4DHealth, Igualada / Fuente: bcncatfilmcomission.com



Clinica Diagonal, Barcelona / Fuente: clinicadiagonal.com

VIRTUAL ENCORE WUHAN



Ciutat de la Justícia, Barcelona / Fuente: b720.com , Fermín Vázquez Arquitectos



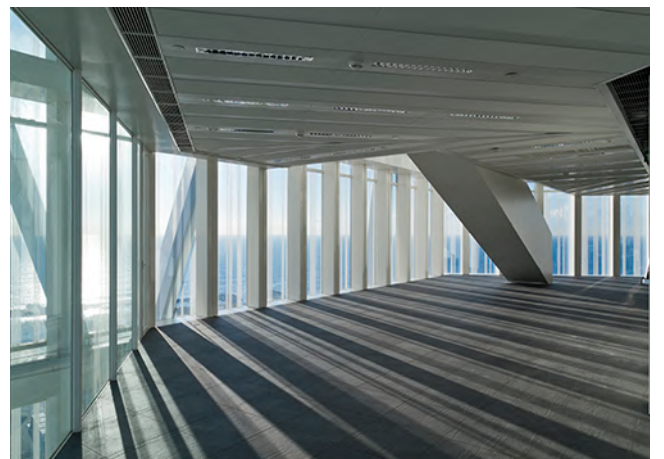
Ciutat de la Justícia, Barcelona / Fuente: b720.com , Fermín Vázquez Arquitectos



Ciutat de la Justícia, Barcelona / Fuente: b720.com , Fermín Vázquez Arquitectos



Torre Inbisa, Barcelona / Fuente: jordaguasch.es



Torre Telefónica, Barcelona / Fuente: Pedro Antonio Pérez

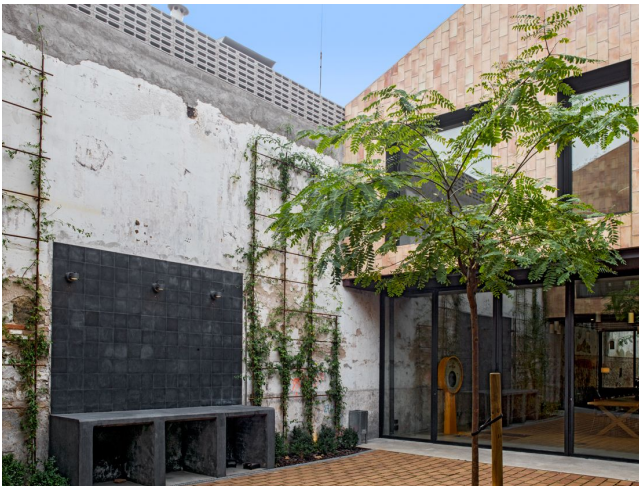
LOCAL DE ENSAYO



Ausiàs March, Barcelona / Fuente: bcncatfilmcomission.com



Ausiàs March, Barcelona / Fuente: bcncatfilmcomission.com



Roc 35, Barcelona / Fuente: roc35.com



Roc 35, Barcelona / Fuente: roc35.com

CASAS (UMA, LUCA, RAÚL)



1, Barcelona / Fuente: jordibarrera.com



2, Barcelona / Fuente: jordibarrera.com



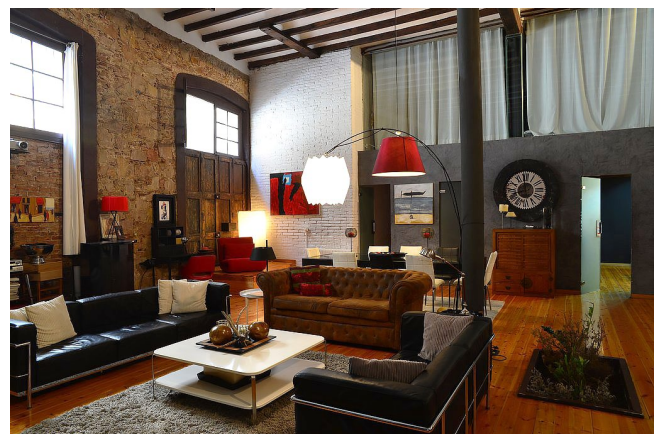
3, Barcelona / Fuente: jordibarrera.com



4, Barcelona / Fuente: jordibarrera.com



5, Barcelona / Fuente: jordibarrera.com



6, Barcelona / Fuente: jordibarrera.com

BAR



Fábrica Moritz, Barcelona / Fuente: tripadvisor.com



Fábrica Moritz, Barcelona / Fuente: tripadvisor.com



Martínez, Barcelona / Fuente: terrazeo.com



Blue Spot, Barcelona / Fuente: terrazeo.com

TRABAJO GLORIA



Salvador Escoda, Barcelona / Fuente: elblogdelinstalador.com



Salvador Escoda, Barcelona / Fuente: elblogdelinstalador.com



Oficina / Fuente: hrconnect.cl



Salvador Escoda, Barcelona / Fuente: elblogdelinstalador.com



Singlot, Barcelona / Fuente: bcnfilmcomission.com



Singlot, Barcelona / Fuente: bcnfilmcomission.com

RESTAURANTE



Palmer Restaurant, Barcelona / Fuente: tripadvisor.com



Palmer Restaurant, Barcelona / Fuente: tripadvisor.com

PARQUE



Montjuïc, Barcelona / Fuente: istockphoto.com / badahos



Montjuïc, Barcelona / Fuente: istockphoto.com / badahos

SALA DE MÁQUINAS



Roca Umbert, Granollers / Fuente: bcnfilmcomission.com



Roca Umbert, Granollers / Fuente: bcnfilmcomission.com

AEROPUERTO / AERÓDROMO



Aeroport, Alguaire / Fuente: festacatalunya.cat



Aeroport, Alguaire / Fuente: festacatalunya.cat



Aeródromo, Òdena / Fuente: aterrizaja.org



Aeródromo, Òdena / Fuente: aterrizaja.org

CARRETERA



Sitges / Fuente: drivemebarcelona.com



Garraf / Fuente: drivemebarcelona.com

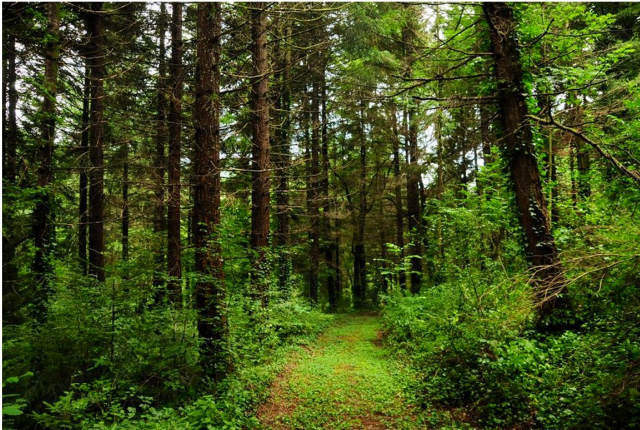


Montserrat / Fuente: drivemebarcelona.com

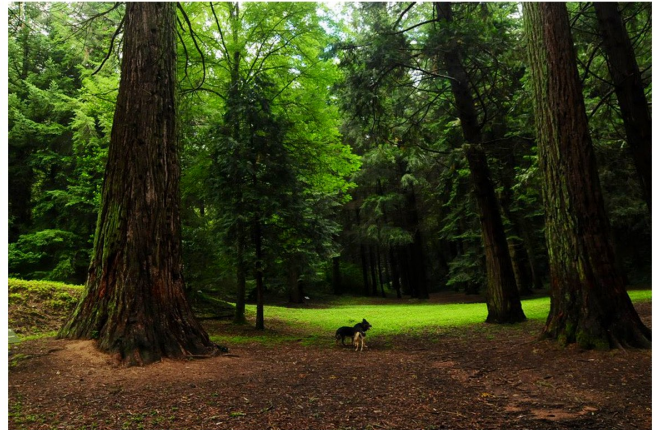


Garraf / Fuente: saltaconmigo.com

ZONA MONTAÑOSA



Montseny / Fuente: barcelonaesmoltmes.cat



Montseny / Fuente: barcelonaesmoltmes.cat



Banyoles / Fuente: tegustaviajar.com



Banyoles / Fuente: escapadarural.com

PUEBLO MEDIEVAL



Tavertet / Fuente: escapadarural.com



Tavertet / Fuente: avenc.com



Tavertet / Fuente: Albert Roura



Tavertet / Fuente: myfamilypassport.com

PRADO



Esparraguera / Fuente: granmanzana.es



Esparraguera / Fuente: granmanzana.es

EDIFICIO CLÁSICO



Sant Vicenç de Montalt / Fuente: vrbo.com



Sant Vicenç de Montalt / Fuente: vrbo.com

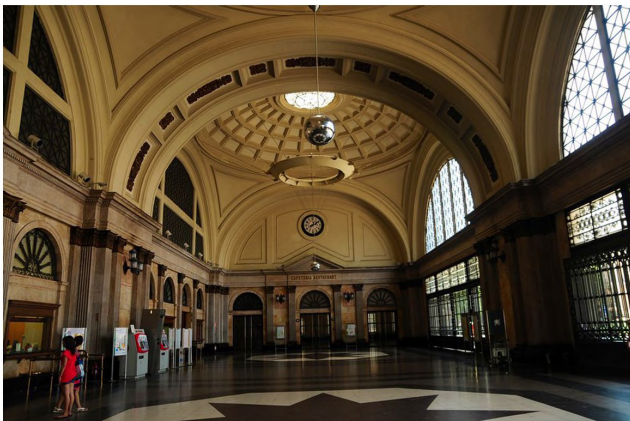


Llotja, Barcelona / Fuente: bcncatfilmcomission.com



Llotja, Barcelona / Fuente: bcncatfilmcomission.com

ESTACIÓN DE TREN



Estació de França, Barcelona / Fuente: barcelona.cat

DESIERTO



Bardenas Reales / Fuente: guias-viajar.com



Bardenas Reales / Fuente: guias-viajar.com



Monegros / Fuente: sincodigopostal.com



Monegros / Fuente: sincodigopostal.com

TEATRO



Teatre Raval, Barcelona / Fuente: bcnfcatilncomission.com



Teatre Raval, Barcelona / Fuente: bcnfcatilncomission.com

3.4 Referentes

3.4.1 Referentes de formato

Respecto a la forma, decidimos que fueran 6 episodios después de comprobar una nueva tendencia en el mundo audiovisual. Muchas de las nuevas series toman el formato de la miniserie, es decir, pocos episodios de larga duración. Las miniseries se caracterizan por no abarcar tantas tramas como las series convencionales, transmiten la historia de una manera concisa y directa.

Nos encontramos ante miniseries exitosas de distintos géneros dentro de las plataformas de distribución como *Utopia* (2013), *Years and Years* (2019), *Unorthodox* (2020), *Russian Doll* (2019), *Big Little Lies* (2017), *Arde Madrid* (2018), *The Haunting of Hill House* (2018), *Dracula* (2020), *American Crime Story*, *Maniac* (2018), *Dark* (2017), *You* (2018), *The Sinner* (2017), *Unbelievable* (2019), *Quicksand* (2019), *Bodyguard* (2018), *When They See Us* (2019), *The Witcher* (2019) y *La Unidad* (2020). Estos son ejemplos perfectos de miniseries recientes que han tenido un gran éxito y buenas valoraciones por la crítica.

Esto nos hizo reflexionar sobre el panorama de la ficción audiovisual. Debido a la aparición de las plataformas de consumo no-lineal y la cantidad inmensa de contenido audiovisual que ofrecen, nos enfrentamos a la llamada “economía de la atención”. Esta se refiere a la nueva manera de contabilizar el éxito de un producto audiovisual: el espectador debe escoger muy bien cómo emplea su tiempo, ya que tiene que decidir qué ver entre una oferta de miles de productos. Por esto mismo creemos que formatos como las miniseries, que requieren como mucho unas ocho horas de la atención del espectador, son la nueva tendencia en el panorama de la ficción audiovisual.

Las miniseries ofrecen el espacio necesario para desarrollar el universo de los personajes, en contraposición a algunas películas, que tan solo cuentan con una hora y media. Esto era vital en nuestro caso, ya que al escoger este formato teníamos la posibilidad de desarrollar al máximo el funcionamiento de Virtual Encore y elaborar una historia completa de la manera más concisa posible.

3.4.2 Referentes temáticos

En este punto revisaremos las referencias temáticas en las que nos inspiramos para el proceso creativo de la miniserie. La mayoría tienen que ver con el diseño del universo futurista. Para esto usamos cinco series: *Maniac*, como inspiración principal, *Black Mirror*, *Osmosis* y *Altered Carbon*. De cara a la parte más social y referida a los problemas de la juventud nos inspiramos en *Girls*.



Título: *Maniac*

País y año: Estados Unidos, 2018

Creador: Cary Joji Fukunaga y Patrick Somerville

Guionistas: Patrick Somerville, Cary Joji Fukunaga, Mauricio Katz, Amelia Gray, Caroline Williams, Nick Cuse, Sam L. Roberts

Dirección: Cary Joji Fukunaga

Género: Ciencia ficción, drama, comedia, fantástico

Productora: Paramount Television, Anonymous Content

Emisión: Netflix

Episodios y duración: 1 temporada, 10 episodios, 26 - 47 minutos

Maniac fue nuestra primera fuente de inspiración al crear *Virtual Encore*. Trata sobre la conexión entre Annie y Owen, dos personas profundamente marcadas por sus traumas emocionales, a través de un experimento psicológico con realidad virtual. Ambos pasan por un proceso de tres fases que les permitirá entender y experimentar sus traumas de forma distinta. La serie también sigue la trama desde el punto de vista de los investigadores, ya que en la mitad del experimento, ocurre un fallo fatal que cambiará el curso del experimento.

Maniac nos sirvió como inspiración por el funcionamiento del experimento que llevan a cabo Annie y Owen. En el caso de *Maniac*, este experimento es con un afán terapéutico, mientras que en nuestra miniserie, *Virtual Encore* existe como una empresa de entretenimiento, en su mayor parte. La transición que hace Uma al usar las experiencias virtuales es muy parecida a la que hacen Annie y Owen en el experimento. A través de la realidad virtual enfrentarán sus traumas familiares a través de unas experiencias

metafóricas ambientadas en otros mundos. Los mundos que recrea *Maniac* en estas experiencias, a pesar de aparecer durante poco tiempo, tienen una gran riqueza de personajes distintos, tramas muy originales y escenarios muy bien logrados. Cada experiencia parece una serie propia. Esto queríamos lograr a través de las experiencias por las que pasa Uma en Virtual Encore.

Además de esto, en *Maniac* vemos todos los entresijos de las empresas tecnológicas, lo que significa ser un genio que lleva a cabo el proyecto de su vida (al igual que Marc) y las consecuencias de esto. En la serie vemos cómo más de un personaje se vuelve adicto a las pastillas que proporciona la investigación, cosa que usamos como inspiración para el personaje de Raúl.



Título: *Black Mirror*

País y año: Reino Unido, 2011

Creador: Charlie Brooks

Guionistas: Charlie Brooker, Jesse Armstrong, Konnie Huq, Chris Morris, William Bridges, Rashida Jones, Michael Schur.

Dirección: Otto Bathurst, Euros Lyn, Brian Welsh, Owen Harris, Carl Tibbetts, Bryn Higgins, Joe Wright, Dan Trachtenberg, James Watkins, Jakob Verbruggen, James Hawes, Toby Haynes, Jodie Foster, John Hillcoat, Timothy Van Patten, David Slade i Colm McCarthy

Género: Ciencia ficción, drama, thriller, distopía

Productora: Zeppotron, Channel 4

Emisión: Netflix

Episodios y duración: 5 temporadas, 22 episodios, 50 - 65 minutos

Black Mirror es una serie de capítulos autoconclusivos que forman una antología. A pesar de que cada capítulo ocurre en sitios distintos, todos tienen un punto en común: la relación entre la sociedad y la tecnología. *Black Mirror* ocurre en un universo de características similares a las actuales, pero en el que la tecnología ha afectado a la manera de que las personas tienen de organizarse socialmente. Estudia los efectos que podría tener una tecnología híper-avanzada en el control político, la libertad y los derechos individuales, el consumo, las relaciones personales, la educación... El producto final toma la forma de autocritica, es un futuro distópico en el que se propone al espectador que revise su uso con la tecnología y el poder que le concede.

Virtual Encore usa muchas referencias de *Black Mirror*. Principalmente, nos situamos en un futuro distópico en que todo parece seguir funcionando igual excepto por el avanzado uso de la tecnología. En nuestro desenlace, también acabamos por mostrar la cara oscura de la tecnología: un ente que te atrapa, que te aliena, que es capaz de convertirse en tu única realidad (como le pasa al personaje de Marc o Raúl). Los inventos usados en *Virtual Encore* ya han sido explorados por *Black Mirror*. Estamos hablando de episodios como “Striking Vipers” (5x01), en el que los protagonistas juegan a un videojuego con de inmersión virtual total a través de un dispositivo localizado en la frente. “San Junípero” (3x04) pone en pantalla la posibilidad de trasladar la conciencia de tu cuerpo moribundo a un mundo virtual hecho de servidores de datos eternamente. En “Playtest” (3x02), al protagonista le implantan un chip en la parte trasera del cráneo para participar en un videojuego de terror experimental. Esta tecnología permite al videojuego ir creándose según va descubriendo los peores miedos de la mente en la que es huésped. Estas imágenes se han usado en el teaser.



Título: *Osmosis*

País y año: Francia, 2019

Creador: Audrey Fouché

Guionistas: Anne Rambach, Marine Rambach, Olivier Fox, Éric Forestier, Anne Badel y Aurélie Belko

Dirección: Julius Berg, Pierre Aknine y Mona Achache

Género: Ciencia ficción, drama, thriller, distopía

Productora: CAPA Drama

Emisión: Netflix

Episodios y duración: 1 temporada, 8 episodios, 32 - 48 minutos

Osmosis nos habla de la historia de dos hermanos que quieren crear una empresa tecnológica que permita encontrar el amor verdadero: Osmosis. Mediante complicados procesos neuronales y chips cerebrales los hermanos, detallan la fase de prueba antes de sacar a la venta esta tecnología. Mientras tanto, su competidora directa, una aplicación de realidad virtual de citas, intenta sabotearlos por todos los medios.

Lo que nos inspiró de esta serie es la capacidad que tiene de adaptar las tecnologías del futuro a la vida cotidiana de los personajes. *Osmosis* es prácticamente un ejercicio de visualización de futuro, así que uno de sus puntos fuertes es observar cómo las personas interactuarán con próximos inventos. Como podemos comprobar en la actualidad, la tecnología forma parte de nuestro día a día, ha cambiado las lógicas sociales y, en general, nuestra forma de relacionarnos. Los personajes de *Osmosis* utilizan la tecnología en prácticamente cualquier aspecto de sus vidas, vemos ejemplos como la existencia de discotecas que utilizan la realidad virtual o la simulación de citas a través de la realidad virtual. Este tipo de integración es algo que desde *Virtual Encore* queremos conseguir. En *Osmosis* utilizan constantemente un asistente personal, cosa que también quisimos integrar en *Virtual Encore*. Otra cosa que nos inspiró es el hecho de que hay muchos personajes con opiniones distintas sobre la realidad virtual y esto da veracidad a la historia, ya que cada personalidad reaccionaría de forma distinta a las novedades tecnológicas.

Siempre hay un discurso en la serie sobre cómo la tecnología puede cambiar completamente la manera de hacer las cosas. Este debate sobre el uso de la tecnología, sobre todo el de la realidad virtual, está muy presente en *Virtual Encore*.



Título: *Altered Carbon*

País y año: Estados Unidos, 2018

Creador: Laeta Kalogridis

Guionistas: Nevin Densham, Steve Blackman, Russel Friend, Garrett Lerner, Brian Nelson, David H. Goodman, basado en la novela de Richard Morgan

Dirección: Uta Briesewitz, Alex Graves, Miguel Sapochnik, Nick Hurran, Peter Hoar, Andy Goddard, Jeremy Webb, Salli Richardson-Whitfield, Ciaran Donnelly, M. J. Bassett

Género: cyberpunk, thriller, drama, ciencia ficción, crimen

Emisión: Netflix

Episodios y duración: 2 temporadas, 18 episodios, 44 - 66 minutos

Altered Carbon también es otra serie que entra dentro del grupo de distopía tecnológica. En un futuro mucho más lejano, el año 2384, los humanos ya pueden vivir eternamente gracias a la tecnología. Almacenan y transmiten sus conciencias de cuerpo a cuerpo sin

perder sus recuerdos e identidad previas, y así se convierten en inmortales. En este contexto, desarrollan una trama de misterio. En la serie, la tecnología está súper desarrollada, con claras influencias del universo *Blade Runner* y del género cyberpunk. En *Altered Carbon* encontramos coches voladores, edificios suspendidos en el aire, clones, micro-cámaras que van implantadas en el globo ocular, mezclas de conciencias humanas e inteligencias artificiales... Y por supuesto, realidad virtual. En este caso, el mundo virtual es un espacio en el que pueden convivir las conciencias humanas y artificiales aunque no tengan cuerpo físico en la vida real. Puede ser un lugar seguro, como una zona de entrenamiento, o un escenario para las torturas más despiadadas.

Altered Carbon, además de afianzar elementos emblemáticos de la idea de futuro hiper-tecnológico que existe en el imaginario colectivo, también muestra una clara apuesta por parte del sector audiovisual. Es un proyecto muy ambicioso, con un presupuesto de casi 7 millones de euros por episodio. Netflix pretende usar *Altered Carbon* como serie de cabecera. De momento, han lanzado 2 temporadas de 10 y 8 episodios, y una película anime llamada *Altered Carbon: Reenfundados*, firmado por el reputado autor de *Ghost in the Shell*, Dai Sato.



Título: *Girls*

País y año: Estados Unidos, 2012

Creador: Lena Dunham

Guionistas: Lena Dunham, Jason Kim, Sarah Heyward, Max Brockman, Yassir Lester, Jennifer Konner, Deborah Schoeneman, Judd Apatow, Murray Miller, Steven Rubinshteyn, Bruce Eric Kaplan, Paul Simms, Lesley Arfin, Tami Sagher, Dan Sterling

Dirección: Lena Dunham, Jesse Peretz, Richard Shepard, Jamie Babbit, Jody Lee Lipes, Tricia Brock, Jennifer Konner, Alex Karpovsky, Nisha Ganatra

Género: Comedia, drama

Productora: Apatow Productions, I Am Jenni Konner Productions, HBO Entertainment

Emisión: HBO

Episodios y duración: 6 temporadas, 62 episodios, 26 - 41 minutos

Girls sigue la vida de Hannah y su grupo de amigas. La serie empieza cuando los padres de Hannah le dicen que no la van a mantener más y deberá buscarse la vida a partir de

ese momento. Veremos cómo este grupo de jóvenes tiene dificultad con encontrar su lugar en el mundo, no solo en el ámbito laboral, sino también en el social y existencial.

A pesar de que las edades de las protagonistas de *Girls* son un poco más elevadas que la de nuestra protagonista, *Girls* muestra el camino de hacerse mayor de una forma que nos atrae mucho. Puesta la mirada en los sentimientos y vivencias femeninas, encontramos que la manera en que describe las relaciones entre los personajes, siempre teniendo en cuenta el contexto y el momento vital en que ellas se encuentran, eran características que queríamos plasmar en *Virtual Encore*. Otro punto a destacar es la presencia de artistas en *Girls*, y la especial atención a los jóvenes que se dedican a este mundo, cosa que en *Virtual Encore* es esencial al tener personajes actores.

3.5 Documentación

3.5.1 Documentación general

La idea general de la que ha partido esta serie es la situación emocional de la protagonista en su inicio. Uma es una mujer joven que está en el proceso de conseguir la identidad adulta. Todo empieza en conseguir una profesión en base a lo que ha estudiado y a la idea que tiene para ella misma.

Debido a los tiempos de crisis que han caracterizado los últimos años y lo harán los siguientes, la incorporación a la vida adulta ha sufrido una prolongación respecto a generaciones anteriores. Existe un cierto “contrato social”: si el joven cumple con su etapa formativa, la sociedad le deparará una fácil incorporación laboral. Sin embargo, según el Estudio sociológico sobre la juventud de la Comunidad Valenciana², este contrato social se ha desvirtuado en “promesa de éxito diferido” hasta de alcanzar el punto de “promesa incumplida”. “Las razones de ello no son otras que el elevado desempleo juvenil y la incapacidad que muestra el mercado laboral para absorber al segmento joven que muy a menudo se ve en la tesitura de emigrar a otros países, resignarse al desempleo o aceptar unas condiciones laborales precarias.” (Llopis, R., Pérez, Y., Sola, I. Agulló, V.)

El concepto de sobrecualificación también es algo que preocupa al mercado laboral de hoy en día. La sobrecualificación afecta a aquellos individuos que ejercen en un puesto de trabajo que pide un nivel de educación inferior al acreditado. Es el resultado equivalente al incremento de las personas con titulaciones superiores con la no tan alta oferta de puestos de trabajos cualificados. Según los datos de la Encuesta de Población Activa del Instituto Nacional de Estadística (INE), en 2016 había alrededor de 11 millones de titulados superiores, pero sólo 6 millones de puestos cualificados. Queralt Capsada³, investigadora de la Universidad de Glasgow especialista en sobrecualificación, afirma que “frente a la creencia de que hay un exceso de universitarios en España, cabe señalar que lo que hay es una falta de empleos cualificados para ellos, por lo que aceptan empleos low cost que deberían ocupar gente con otro tipo de formación”. María Ramos⁴,

² Llopis Goig, R., Pérez, Y., Sola, I., & Agulló, V. (2019, octubre). Estudio sociológico sobre la juventud de la Comunidad Valenciana: Un estudio cualitativo sobre diversas cuestiones y problemas sociales.

³ Farreras, C. (2017, 20 diciembre). La escuela empieza a perder jóvenes atraídos por los trabajos precarios.

⁴ Ramos, M. (2017, abril). Sobrequalificació i desocupació juvenil. Dinàmiques d'inserció laboral dels titulats universitaris.

investigadora postdoctoral de la Universidad Carlos III de Madrid, indica que los jóvenes son un segmento especialmente sensible a estar sobrecualificados en su puesto laboral. Aunque en muchas ocasiones la sobrecualificación es de carácter transitorio, puede adoptar una forma persistente. En los datos de la Encuesta de Inserción Laboral de Titulados Universitarios (INE, 2016), la sobrecualificación 4 años después de acabar la titulación universitaria es aún del 25%. Menos de la mitad de los titulados universitarios (45,7%) consiguen trabajo adecuado a su cualificación. En una investigación llevada a cabo por Kody Steffy⁵ y publicada en *Work and Occupations*, se explica cómo se sienten los trabajadores sobrecualificados forzados: frustrados y decepcionados en relación a las expectativas que tenían formadas para su futuro. “Buscaba trabajo relacionado con algo de ciencia”, explica uno de los licenciados entrevistados en la investigación. “Pero la respuesta era que no tenía suficiente experiencia ni para los trabajos más sencillos, lo que me frustraba porque ¿cómo consigo experiencia si no tengo experiencia?”. Esta investigación también descubre otro fenómeno en el comportamiento de los jóvenes, aquellos que se denominan sobrecualificados voluntarios. Se trata de personas que no buscan la realización personal a través del éxito profesional, ya que el mercado laboral no se puede adaptar a sus expectativas. Deciden trabajar en puestos de bajo nivel y depositar su felicidad en actividades extralaborales como las aficiones o la vida social.

Nos hemos documentado sobre las características de las experiencias migratorias de los jóvenes españoles, ya que es una situación que se está produciendo con asiduidad a partir de la generación post-crisis. Según el Observatorio de la Juventud en España, en un informe del 2014⁶, los principales motivos por los que los jóvenes emigran están directamente relacionados con el ámbito profesional. Buscan encontrar trabajos con prestigio, que les permitan insertarse y promocionarse. Parten de la visión que en España hay una precarización del mercado de trabajo, con sobrecualificación y infravaloración del capital humano. Además, se remarca la idea de que “el proyecto migratorio coincide con el planteamiento o el refuerzo del propio proceso de emancipación: la independencia y la autonomía se logra trabajando en el extranjero”. En general, los jóvenes prevén el regreso a España cuando haya una mejora de las condiciones laborales.

⁵ Barnés, H. G. (2018, 3 abril). El ajuste de expectativas: qué pasa con los que no encuentran trabajo de lo suyo.

⁶ Navarrete Moreno, L. (2018). La emigración de los jóvenes españoles en el contexto de la crisis. Análisis y datos de un fenómeno difícil de cuantificar

Para centrarnos en la situación de la protagonista, hemos recogido datos acerca del sector de la interpretación. En el Estudio y Diagnóstico sobre la Situación Sociolaboral de Actores y Bailarines en España⁷, el 57% de los intérpretes graduados no consiguen empleo en el sector. Solo en 24% de los actores que cobran por su trabajo se encuentra entre los 601 y 3.000 euros mensuales. La gran mayoría, si trabaja, lo hace de manera puntual, tiene una remuneración escasa o directamente inexistente. Un participante de la entrevista grupal de actores y actrices jóvenes en Madrid confiesa: “No paro de trabajar: cortos, teatro... Y no gano un duro”. Una chica le contesta: “El problema es que, cuando pillas un trabajo, no te da suficiente como para vivir todo el tiempo que vas a estar sin trabajo (...). Mi pareja y yo somos actores, vamos a pique. Nos estamos planteando que uno de los dos pase a tener una cosa segura, porque, de lo contrario, no podemos hacer crecer una familia”. Los actores graduados tienen que complementar su ocupación con otro tipo de trabajo para conseguir ingresos necesarios. En los jóvenes, esta precariedad laboral supone grandes inconvenientes para conseguir una emancipación estable (sin tener que regresar al hogar paterno) y formar una familia, ambos componentes importantes para la formación de la identidad adulta.

En resumen, creemos que la precarización de la situación laboral, y sobretodo en el momento de la inserción, tiene efectos la introducción a la etapa adulta. La adultez, aquello para lo que nos hemos estado preparando los jóvenes durante toda la etapa de crecimiento, va atada a elementos como la emancipación de la vivienda, la independencia económica, el abandono las estructuras familiares de origen... Todos estos factores están relacionados y dependen mucho de la situación laboral, que al fin y al cabo, significa ingreso de dinero. Por otro lado, también entra en juego un problema existencial. Debido a la fuerte relación entre profesión e identidad que se influye en los individuos desde temprana edad, uno es animado a definirse a través de su orientación profesional. Las expectativas creadas sobre la identidad personal se ven alteradas al descubrir la no-concordancia entre la persona que eres y la persona que quieres ser, ya sea por causas internas (mala toma de decisiones) o externas (posibilidades, etc).

Diego Carbajo (2015) reflexiona sobre este concepto⁸. La juventud ya no es una transición, sino que es una trayectoria, un ciclo sin fin. Se ha alargado la juventud a

⁷ Fundación AISGE Madrid. (2016, septiembre). Solo el 8,17% de los actores españoles pueden vivir de su profesión.

⁸ Carbajo Padilla, D. (2015) Los procesos de precarización de la juventud en la CAPV a través de sus trayectorias residenciales.

través de la precarización de lo adulto. La adultez también puede ser precaria e inestable, un adulto tiene que ser consciente que igual le puede tocar buscar trabajo, vivienda y pareja una y otra vez. Sin embargo, esta situación, además de bloquear, nos puede impulsar a generar estrategia de adaptación, resistencia, resignificación y fuga.

En *Virtual Encore* hemos querido formar un paisaje con elementos que representen situaciones reales por las que podemos pasar todas las personas. La protagonista es una mujer joven que tiene que afrontar las dificultades de desarrollarse en una profesión tan difícil como la de la interpretación y hallará su éxito personal a través de un viaje interior. Gloria es una adulta con un pasado marcado que tiene que aprender a aceptar los cambios como algo propio en la vida. Victoria apostará muy fuerte para ascender en su carrera y no se dará cuenta hasta el final del precio que ha pagado. Noa dejará atrás a su familia, pareja y amigos para encontrar un buen trabajo. Luca, Esther, y otros miembros de la compañía, tendrán que vivir la interpretación como una mera afición y conseguir ingresos con otros trabajos. Nuestros personajes pretenden dar voz a estas situaciones para mostrar una realidad en la que tanto nosotras como la audiencia nos podamos sentir identificados.

3.5.2 Resumen entrevistas a actores

Preguntamos a cuatro actores: Miguel Gómez Delgado (20), Núria Ruíz Muñoz (22), Jordi Dragón Salguero (20) y Dániel Baki (27). Escogimos a estos cuatro debido a que son cercanos a nuestros círculos de amigos y se encuentran en el rango de edad de nuestra protagonista. Queríamos ver de qué manera observan el panorama laboral de su profesión para corroborar aquello que habíamos investigado. Dániel, además, nos ofrecía además una versión de alguien que lleva años trabajando en la profesión. Les pedimos que hablaran con libertad sobre la situación laboral para los actores y qué opinión tenían sobre ello.

A modo de resumen, cabe destacar ciertos aspectos de las entrevistas:

- Hay un componente importantísimo de suerte y enchufismos para conseguir trabajo. En España es muy difícil acceder a castings para producciones teatrales.
- Hay que diferenciar mucho entre los actores de teatro y los de cine.

- Para hacerte un hueco en la industria debes tener una parte de creador en ti. Al ser tan complicado que te contraten a través de castings, los pasos a seguir suelen ser: Pertenecer a una compañía amateur (o montarla), crear obras a partir del empeño y la pasión de cada uno, hacer contactos con otras compañías amateur, seguir creciendo y finalmente acabar conociendo a quienes llevan las producciones más grandes.
- Es prácticamente imposible vivir de ser actor, la mayoría deben tener segundos trabajos. Hacer esto suele interponerse entre la actuación y no permite que el actor dedique todo el tiempo necesario a ello.
- El actor debe estar constantemente revisando las cosas que siente para después utilizarlas en su oficio, esto crea una disonancia entre lo que uno siente y cómo lo usa.

4. ESTUDIO DE MERCADO

4.1 DAFO

DAFO DE VIRTUAL ENCORE		
Análisis interno	Debilidades	Fortalezas
	<ul style="list-style-type: none">• Presupuesto elevado.• Creadoras sin experiencia.• No partimos de una obra previa.	<ul style="list-style-type: none">• Temporada de seis episodios.• Identificación de la audiencia.• Muchas posibilidades narrativas gracias al uso de la realidad virtual.
Análisis externo	Amenazas	Oportunidades
	<ul style="list-style-type: none">• Mucha competencia de talento. Mucha oferta de miniseries a nivel internacional. <ul style="list-style-type: none">• Dificultad de financiación.	<ul style="list-style-type: none">• Poca competencia nacional.• Tendencia de miniseries.• Tendencia de temáticas sobre ciencia ficción y futurismo.

- Debilidades:

Presupuesto elevado: *Virtual Encore* cuenta con mucha variedad de espacios y ambientaciones. Al estar enmarcada en un tiempo futuro, habrá elementos que se tengan que fabricar para el rodaje. Ciencia ficción, ya de por sí, no es de los géneros más asequibles, si lo comparamos con sitcoms o webseries.

Creadoras sin experiencia: Somos estudiantes que acabamos de salir de la universidad. Hemos realizado algunos proyectos. Martina Prieto ha escrito y dirigido una obra de teatro: *La espiral del silencio* (2019). Clara Ramírez tiene experiencia en la producción de dos cortometrajes de ficción y la dirección de un corto de animación. Sin embargo, no disponemos de experiencia suficiente en el sector y no tenemos un nombre reconocido.

No partimos de una obra previa: Otras series con un gran presupuesto detrás cuentan con la seguridad de que triunfarán porque son adaptaciones de una obra previa. Por ejemplo, *Altered Carbon* es un libro escrito por Richard Morgan y la saga de películas

Divergente originalmente fueron escritos por Veronica Roth. Ambos libros tuvieron un gran éxito en ventas.

- Fortalezas:

Temporada de seis episodios: El hecho de que *Virtual Encore* sea una miniserie de 6 episodios permite que el espectador no comprometa mucho tiempo. El ritmo de la serie es rápido y el dramatismo de la acción va en aumento. Es una serie corta e intensa, no da espacio para que el espectador se aburra y decida abandonar la serie.

Identificación de la audiencia: Las temáticas que trata nuestra serie atañen a los problemas reales de los jóvenes de manera universal, por ejemplo, la búsqueda de uno mismo en contraposición a la sociedad.

Posibilidades narrativas: El hecho de tener el mundo virtual aporta mucha variedad de escenarios, ambientaciones y personajes que enriquecen el conjunto. El espectador tiene la sensación de ver muchas series en una. El resultado es una atracción visual potente.

- Amenazas:

Mucha competencia de talento: Somos conscientes del gran número de proyectos creativos que se idean cada temporada, algunos de ellos de mucha calidad. Esto, sumado a las pocas posibilidades de obtener financiación, dificulta el escenario para que *Virtual Encore* salga a la luz.

Mucha oferta de series de ficción: Con la irrupción del consumo no-lineal, ha surgido un gran número de productos de calidad variable. La oferta está saturada, hay que hacer un esfuerzo extra para conseguir que el espectador haga el primer click.

Dificultad de financiación: Aunque cada vez más las televisiones y plataformas de streaming están invirtiendo en ficción, es difícil desarrollar un producto si no tienes el apoyo de alguna de estas entidades.

- Oportunidades:

Poca competencia nacional: Lo que anteriormente era una amenaza, se puede convertir en una oportunidad. Hay muy pocas producciones españolas con las características de Virtual Encore.

Tendencia miniseries: Como hemos visto en el apartado de referentes, los contenidos por los que se está apostando en las plataformas de video on demand adquieren el formato de miniseries.

Tendencia de temáticas sobre ciencia ficción y futurismo⁹: Hay una tendencia de series como *El Ministerio del Tiempo* que están triunfando en el panorama nacional. La ciencia ficción es un género que tiene una larga trayectoria, contando con algunas de las sagas más exitosas de la ficción, ya sea *Star Wars* o *The Avengers*. También observamos que la realidad virtual siempre se pone en el punto de mira en las series futuristas como las que mencionamos en el apartado de referentes.

⁹ Jiménez, G. (2018, 1 febrero). El «cyberpunk» se pone de moda en el cine y la TV.

4.2 Análisis de mercado

En este apartado queremos centrarnos en las plataformas de video on demand, puesto que creemos que *Virtual Encore* tiene cabida en una de ellas.

Ya es sabido que el consumo del entretenimiento audiovisual ha sido revolucionado por la entrada de las plataformas de video on demand (VOD), tanto en el mundo como en España. Los datos de la 3ª ola de 2019 de la Asociación para la Investigación de Medios de Comunicación (AIMC) muestran que, de apenas existir en 2015, las plataformas OTT han llegado a estar presentes en un 38% de los hogares españoles. Netflix es la plataforma líder por excelencia, en crecimiento constante, lejos de sus competidores HBO y Amazon Prime. Según Statistics, Netflix tiene 2,3 millones de suscriptores en España, y 182 millones de suscriptores en el mundo. Según Comscore, que cuenta los contactos de usuarios individuales al mes (que no abonados), esta cifra aumenta a 7,3 millones de usuarios que han pasado por los contenidos de Netflix al menos una vez durante el mes analizado en España. La siguiente plataforma es Movistar +, con 2,7 millones de contactos, Amazon Prime con 2,4 millones y HBO con 2,1.

Además, ya hay datos sobre el efecto del confinamiento en el consumo audiovisual. El confinamiento es una medida social que hemos tenido que adoptar repentinamente a causa de la enfermedad Covid-19. Hasta que los avances en sanidad permitan el control sobre la enfermedad, es posible que esta medida vuelva a tener lugar en el futuro. Por fortuna de las plataformas de emisión de contenido audiovisual online, el consumo de los espectadores ha aumentado. El uso de plataformas VOD creció un 60% en la franja matinal a raíz de la declaración del estado de alarma en España, según datos de la agencia Statista¹⁰. Según la AIMC, un 17,9% de personas declara haberse dado de alta a algún servicio VOD durante el período del confinamiento. En total, declara que el 77,5% de los internautas encuestados tiene acceso a alguna plataforma, con datos del 26 de abril de 2020.

La producción de ficciones audiovisuales en España a través de plataformas de video on demand es un territorio en auge. Podemos comprobar que en el 2017 España producía un 11% del total de las producciones audiovisuales en contenidos para video on

¹⁰ Labelium Group. (2020, 22 abril). COVID-19: el poder del streaming

demand, mientras que esta cifra subía al 31% en 2018¹¹. En el Informe Económico Sectorial de las Telecomunicaciones y el Audiovisual de 2018 de la Comisión Nacional de los Mercados y la Competencia (CNMC), se indica que “es de destacar el buen momento por el que atraviesa la producción de contenidos audiovisuales en España (...) En 2017 se invirtieron 410 millones de euros, lo que supone triplicar la cifra de inversión exigida, de 133 millones de euros, siendo en la producción de series donde el mercado está superando más ampliamente la inversión que exige la normativa sectorial”. Estas inversiones vienen mayoritariamente de Atresmedia, Mediaset, CRTVE y Telefónica. Sin embargo, “el talento y capacidad técnica demostrados por la industria audiovisual española hacen que, además de los prestadores establecidos en España, otras empresas importantes de la producción audiovisual estén apostando de manera decidida por las producciones en nuestro país. Según el Observatorio Audiovisual Europeo, citando datos de Ampere’s Commissioning Analytics, España está en quinto lugar en número de proyectos en desarrollo o producción: Mediaset 19 proyectos, Netflix 15, Atresmedia 13, CRTVE 13, Telefónica 12.¹²”.

Las producciones españolas no están dejando indiferente a Netflix. Dos títulos españoles están incluidos en el ránking de las series más vistas mundialmente: *La Casa de Papel* y *Élite*. Se demuestra que el producto español puede tener proyección internacional, además también enfocado al mercado latinoamericano con precedentes como *Gran Hotel* o *Velvet*. Según el análisis de PWC, el 9% de la producción de Netflix es de habla hispana. El contenido local presenta capacidad para escalar a nivel internacional y conseguir presencia en mercados diversos. De la misma manera, no hay que infravalorar el mercado español: el 86,7% del consumo en España es producción local.

Además, Netflix apuesta por contenidos más juveniles, en contraste con otras plataformas como HBO o Movistar +. Al igual que *Virtual Encore*, la mayoría de producciones propias de Netflix tienen protagonistas adolescentes o jóvenes. Esto es un buen reclamo, ya que sabemos que 83% de personas de entre 16 y 24 años están suscritos a estas plataformas¹³. Según un artículo de GQ, Netflix idea sus contenidos a

¹¹ PricewaterhouseCoopers. (2018, octubre). La oportunidad de los contenidos de ficción en España: Análisis de Oportunidad.

¹² Comisión Nacional de los Mercados y la Competencia. (2019, abril). *Telecomunicaciones y Audiovisual Informe Económico Sectorial* (ESTAD/CNMC/004/19).

¹³ Valverde, R. (2019, 27 marzo). Kantar - 6 de cada 10 internautas ven series y programas de TV plataformas de contenido como Netflix o HBO.

partir de la tecnología Big Data. Localiza las tendencias a partir de la información de usuario que almacena. De entre los géneros que funcionan para la plataforma, se identifica el de ciencia ficción con personajes juveniles (*Stranger Things*, *Dark*, *The OA*, *Maniac*, *Osmosis* o *Altered Carbon*). Esto demuestra que *Virtual Encore* se ajusta a la tipología de ficción que Netflix produce.

Por estos motivos que creemos que *Virtual Encore*, una miniserie poco convencional y que se adapta a las características del contenido que se produce en dichas plataformas audiovisuales. Concretamente *Virtual Encore* está pensada para ser emitida por Netflix.

4.3 Target

Debido a la temática de nuestra miniserie y la plataforma en la que va a ser emitida, consideramos que el rango de edad al que estamos dirigidos es de 18 - 34 años, que es el segmento de población que más tiempo dedica al consumo de contenidos audiovisuales por internet según Nielsen Company¹⁴. Dentro de este rango de edad también se encuentra los usuarios que más usan Netflix, aquellas personas entre los 18 y los 25 años, estos forman un total de 41% de los usuarios (Grossocordón, 2017).

Respecto al sector geográfico, no nos dirigimos solamente a un ámbito nacional. Viendo el recorrido que establecen los diferentes productos audiovisuales en plataformas como Netflix, se comprueba que las barreras territoriales están perdiendo importancia. El hecho de que *La Casa de Papel* o *Élite* hayan conseguido los mayores números de visualizaciones en Netflix lo prueba¹⁵.

¹⁴ Álvarez Monzoncillo, J. M. (2011). La televisión etiquetada: nuevas audiencias, nuevos negocios

¹⁵ Lee, B. (2019, 23 octubre). Netflix has revealed its most-watched content. You might be surprised.

4.4 Modelo de producción

Nuestra serie, desde el punto de vista de producción, tiene elementos costosos, pero a la vez tiene aspectos en los que se puede ahorrar. A la hora de hacer el presupuesto, se tendrá que destinar una partida generosa al departamento de arte. Nuestra ficción ocurre en un universo recreado, por lo que tendremos que construir los espacios. Si usamos localizaciones interiores reales, podemos usar la arquitectura, pero siempre tendremos que construir atrezzo propio al usar objetos de un universo que todavía no existe.

En cuanto a localizaciones, según las hemos podido desglosar de las sinopsis de episodios, aportamos algunas ideas para su máxima optimización económica. Por ejemplo, tenemos las casas de Uma, Luca y Raúl principalmente. Estas localizaciones se podrían convertir en una sola. En vez de hacer desplazamientos de equipo y montaje y desmontajes, se puede alquilar una vivienda de muchos metros cuadrados, como las que hay en las zonas residenciales a las afueras de Barcelona (Bellaterra, Sant Cugat...). Dentro de esta localización, habilitar varios espacios con el equipo de arte para que parezcan casas diferentes. Por ejemplo, necesitamos el salón y la habitación de casa de Uma y Gloria, que es una localización importante. Pero también tenemos una escena en la habitación de Luca, que puede ser una de las habitaciones de la casa revestidas. De esta manera aprovechamos espacios ya que hay localizaciones donde suceden secuencias de poca duración y no vale la pena contratar una localización diferente para cada una de ellas.

El uso de los gráficos generados por ordenador podría ser una opción económica y que a la vez dotaría a la serie de un resultado de calidad. El laboratorio central de Virtual Encore Wuhan pretende ser un espacio de grandes dimensiones y con muchas personas. Como en cuanto a localización, ambientación y extras supondría un gran trabajo y coste, creemos que sería más económico reproducirlo en un plató. En la misma nave de plató de cine podemos recrear el interior de Virtual Encore Barcelona, y aprovechar el material y atrezzo para Virtual Encore Wuhan. Con el uso de *green screen* podemos insertar los planos generales por ordenador, y construir solamente los espacios reducidos como las salas de reuniones o de conexión. También podemos usar el CGI para insertar las vistas de las ventanas y dar la sensación de estar en el interior de edificios modernos y a gran altura, cuando en realidad estamos dentro del plató.

4.5 Plan de producción

	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12	S13	S14	S15	S16	S17	S18	S19	S20	S21	S22	S23	S24	S25	S26	S27
GUION																											
Tratamiento idea																											
Guion literario																											
Desglose de guion																											
PREPRODUCCIÓN																											
Equipo de producción																											
Búsqueda y contratación de jefes de equipo																											
Casting																											
Búsqueda localizaciones																											
Guion técnico																											
Diseño de arte, escenarios, ambientación y atrezzo																											
Diseño de vestuario, peluquería y maquillaje de efectos especiales																											
Diseño de CGI																											
Ensayos																											
Construcción de decorados																											
RODAJE																											
POSTPRODUCCIÓN																											
Montaje																											
Sonorización																											
BSO																											
CGI																											
Etalonaje																											
ENTREGA FINAL																											

5. WEBGRAFÍA

AIMC. (2019, noviembre). *La 3ª Ola del EGM analiza la influencia de las OTT en el consumo de televisión* . Recuperado de https://www.aimc.es/a1mc-c0nt3nt/uploads/2019/11/2019_11_27_NP_EGM_2019ola3.pdf

AIMC. (2020, abril). *Cuaderno de Bitácora: Estudio de Medios en la España confinada (S4C)*. Recuperado de https://www.aimc.es/a1mc-c0nt3nt/uploads/2020/04/AIMC_Cuaderno_Bitacora_infografia_semana1_S4C.pdf

Alós, E. (2020, 29 febrero). Crítica de «Altered Carbon 2»: de «Blade runner» a «Matrix». Recuperado 5 de junio de 2020, de <https://www.elperiodico.com/es/series/20200228/serie-critica-altered-carbon-netflix-7868392>

Álvarez Monzoncillo, J. M. (2011). *La televisión etiquetada: nuevas audiencias, nuevos negocios* [Google Books]. Recuperado de https://books.google.es/books?id=Dv3kCgAAQBAJ&pg=PA117&lpg=PA117&dq=segmentos+poblaci%C3%B3n+audiencia+edad&source=bl&ots=U0u72tqCCk&sig=ACfU3U3Q4eCBj88sJ46hwU9AT05bXa4RLQ&hl=ca&sa=X&ved=2ahUKEwiUkOOGw4HqAhUC1BoKHU4mA_gQ6AEwAXoECAoQAQ#v=onepage&q=segmentos%20poblaci%C3%B3n%20audiencia%20edad&f=false

Barnés, H. G. (2018, 3 abril). El ajuste de expectativas: qué pasa con los que no encuentran trabajo de lo suyo. Recuperado 14 de marzo de 2020, de https://www.elconfidencial.com/alma-corazon-vida/2018-04-03/sobrecualificado-feliz-gente-trabajar-suyo_1543761/

Carbajo Padilla, D. (2015) *Los procesos de precarización de la juventud en la CAPV a través de sus trayectorias residenciales* (Tesis doctoral). Dirección de Estudios y Régimen Jurídico. Gabinete de Prospección Sociológica, País Vasco.

Comisión Nacional de los Mercados y la Competencia. (2019, abril). *Telecomunicaciones y Audiovisual Informe Económico Sectorial* (ESTAD/CNMC/004/19). Recuperado de https://www.cnmc.es/sites/default/files/2569014_7.pdf

Espinel, R. (2020, 17 abril). ¿Cuánto han crecido las plataformas de streaming en España durante el confinamiento? Recuperado 5 de abril de 2020, de <https://produccionaudiovisual.com/produccion-tv/cuanto-han-crecido-las-plataformas-de-streaming-en-espana-durante-el-confinamiento/>

Farreras, C. (2017, 20 diciembre). La escuela empieza a perder jóvenes atraídos por los trabajos precarios. Recuperado 26 de abril de 2020, de <https://www.lavanguardia.com/vida/20171220/433769364964/escuela-jovenes-trabajo-precario.html>

Fundación AISGE Madrid. (2016, septiembre). *Solo el 8,17% de los actores españoles pueden vivir de su profesión*. Recuperado de <https://www.aisge.es/media/multimedia/ficheros/638.pdf>

García, R. (2019, 21 septiembre). Las mejores series de robots y tecnología en Netflix y otras plataformas. Recuperado 10 de junio de 2020, de <https://www.adslzone.net/reportajes/series/mejores-series-robots-tecnologia/>

González, V. M. (2020, 25 mayo). Las 25 series de Netflix mejor valoradas por la crítica. Recuperado 10 de junio de 2020, de <https://www.revistagq.com/noticias/cultura/galerias/series-de-netflix-con-mejores-criticas/11989>

Grossocordón, C. (2017). *Contenidos online de pago*. Tesis de Máster de Patrimonio Audiovisual. Universidad Complutense de Madrid.

Jiménez, G. (2018, 1 febrero). El «cyberpunk» se pone de moda en el cine y la TV. Recuperado 10 de junio de 2020, de <https://www.cnet.com/es/noticias/el-cyberpunk-se-pone-de-moda-altered-carbon-mute-netflix/>

Labelium Group. (2020, 22 abril). COVID-19: el poder del streaming | Labelium. Recuperado 10 de junio de 2020, de <https://www.labelium.com/blog/es/streaming-conectar-usuarios-confinamiento/>

Lee, B. (2019, 23 octubre). Netflix has revealed its most-watched content. You might be surprised. Recuperado 5 de junio de 2020, de <https://www.irishtimes.com/culture/tv->

radio-web/netflix-has-revealed-its-most-watched-content-you-might-be-surprised-1.4060255

Llopis Goig, R., Pérez, Y., Sola, I., & Agulló, V. (2019, octubre). *Estudio sociológico sobre la juventud de la Comunidad Valenciana: Un estudio cualitativo sobre diversas cuestiones y problemas sociales*. Recuperado de <http://conselljoventut.org/wp-content/uploads/Resum-executiu.pdf>

Marrón, M. (2019, 4 octubre). Desvelado el misterio de las plataformas de pago: cuánta gente ve Netflix, Movistar, Amazon y HBO. Recuperado 10 de junio de 2020, de https://www.niusdiario.es/vida/visto-oido/audiencia-plataformas-streaming-netflix-movistar-hbo-amazon_18_2828970329.html

Navarrete Moreno, L. (2018). *La emigración de los jóvenes españoles en el contexto de la crisis. Análisis y datos de un fenómeno difícil de cuantificar* (Tesis doctoral) Observatorio de la Juventud en España. Servicio de Documentación y Estudios, Madrid.

Orús, A. (2020, 20 mayo). Netflix en Estados Unidos y Europa - Datos estadísticos. Recuperado 10 de junio de 2020, de <https://es.statista.com/temas/3682/netflix-en-estados-unidos-y-europa/>

Pettengill, Matilde, "La Libertad Moral en la Vida Es Sueño" (2009). Electronic Theses and Dissertations. 644. <https://digitalcommons.georgiasouthern.edu/etd/644>

PricewaterhouseCoopers. (2018, octubre). *La oportunidad de los contenidos de ficción en España: Análisis de Oportunidad*. Recuperado de <https://www.audiovisual451.com/wp-content/uploads/2019/03/La-oportunidad-de-los-contenidos-de-ficcion-en-Espa%C3%B1a.pdf>

Ramos, M. (2017, abril). Sobrequalificació i desocupació juvenil. Dinàmiques d'inserció laboral dels titulats universitaris. Recuperado 14 de marzo de 2020, de <https://observatoriosociallacaixa.org/ca/-/sobrecualificacion-y-desempleo-juvenil-dinamicas-de-insercion-laboral-de-los-titulados-universitarios>

Redacción EC. (2020, 28 febrero). “Altered Carbon”, ¿habrá una temporada 3 en Netflix? Esto es lo que dijo la showrunner y su directora. Recuperado 10 de junio de 2020, de <https://elcomercio.pe/tvmas/series/altered-carbon-tendra-temporada-3-en-netflix-serie-tv-anthony-mackie-nnda-nnlt-noticia/?ref=ecr>

Reptile, V. (2020, 6 mayo). La tecnología de la cuarta temporada está más cerca de lo que pensamos - Black Mirror. Recuperado 5 de junio de 2020, de <https://spoilertime.com/la-tecnologia-de-la-cuarta-temporada-esta-mas-cerca-de-lo-que-pensamos/>

Solà Gimferrer, P. (2016, 24 octubre). ‘Black mirror’: El juego del olvido que se quedó en nada. Recuperado 10 de junio de 2020, de <https://www.lavanguardia.com/series/20161024/411280065489/black-mirror-3x02-playtest-critica-alzheimer.html>

The Cocktail Analysis. (2018, 4 diciembre). Televidente Now XI 2018 [Diapositivas]. Recuperado de <https://www.slideshare.net/TCAnalysis/televidente-now-xi-2018>

Valverde, R. (2019, 27 marzo). Kantar - 6 de cada 10 internautas ven series y programas de TV plataformas de contenido como Netflix o HBO. Recuperado 5 de junio de 2020, de <https://es.kantar.com/media/tv/2019/marzo-2019-6-de-cada-10-internautas-ven-series-y-programas-de-tv-plataformas-de-contenido-como-netflix-o-hbo/>

6. ANEXOS

6.1 Escaleta/tratamiento episodio piloto

Sec. 1 INT/DÍA COCHE. MAÑANA.

Esta es la representación de un sueño. UMA (5 años), va sentada en el asiento trasero de un coche. Delante, su padre MARC (37) conduce y su madre GLORIA (39) mira distraída por la ventana. Uma observa a sus padres desde atrás y Marc la pillta por el retrovisor. Ambos sonríen y Marc sube la música. Suena “Moving” de *Supergrass*, Uma gira la cabeza hacia la ventana y se percata de que ha anochecido de pronto. La música suena con fuerza.

Sec. 2 INT/DÍA HABITACIÓN DE UMA. MAÑANA.

UMA (23 años) se despierta agitada, apaga la alarma a través de un dispositivo conectado a su oreja. Se viste rápidamente. Vemos su habitación: fotografías de ella y su madre, pósteres de películas antiguas, mucho desorden y dispositivos electrónicos que denotan que no estamos en la época actual. El dispositivo de su oreja es un robot personalizado al que Uma llama “Dina”. Uma discute con Dina porque Uma quiere que la deje tranquila con las notificaciones hasta que coma algo.

Sec. 3 INT/DÍA COMEDOR DEL APARTAMENTO DE UMA. MAÑANA.

Mientras desayuna le pregunta a Dina si tiene algún mensaje nuevo. Dina le contesta que tiene dos llamadas perdidas de NOA (24 años) y un nuevo correo de la compañía teatral londinense donde Uma había hecho su casting. El dispositivo le pregunta si quiere devolverle la llamada a Noa, y Uma le dice que prefiere que le enseñe el correo. En este la avisan de que no ha pasado el casting final. Uma contiene las lágrimas y el dispositivo le sugiere consejos contra la tristeza. Uma desconecta al dispositivo y se queda un rato tumbada, hasta que ve la hora y sale a toda prisa de casa. Llega tarde.

Sec. 4 EXT/DÍA CALLE BARCELONA. MAÑANA.

Uma corre por las calles de Barcelona. Va distraída, pensando en la negativa de la producción teatral, hasta que se choca con una fila de personas que está haciendo cola delante de un puestecito que ofrece publicidad sobre Virtual Encore, una de las empresas más importantes del momento. Uno de los trabajadores le pregunta si quiere hacer una prueba, pero Uma rehúsa y sigue corriendo. Entra en la boca del metro.

Sec. 5 INT/DÍA METRO BARCELONA. MAÑANA.

Uma va apoyada en la barra del metro. Todos llevan mascarillas personalizadas. En las ventanas del metro, a espaldas de Uma, aparece un anuncio digital de Virtual Encore. El vagón para en la estación, se abren las puertas. Uma sale del vagón.

Sec. 6 EXT/DÍA CALLE BARCELONA. MAÑANA.

Uma sale de la boca del metro y se mete por una callejuela. Atraviesa una tienda a modo de atajo, saluda a la propietaria y la avisa de que llega tarde. La propietaria le recuerda que siempre va con prisas. Uma sale de la tienda y la seguimos hasta la puerta trasera de un edificio.

Sec. 7 INT/DÍA EDIFICIO DE LA SALA DE ENSAYO. MAÑANA.

Uma sube por las escaleras a toda prisa. El edificio parece viejo, en mal estado. Allí es donde su compañía amateur de teatro, *Shooting Star*, ensayan la obra de teatro que están preparando. Uma se dispone a abrir una de las puertas, pero LUCA (23) la abre desde dentro. Luca la saluda y le dice que había salido a buscarla porque ESTHER (45), la directora, estaba perdiendo los nervios porque dos de los actores llegaban tarde. Uma le pregunta si el otro actor es Noa, a lo que Luca asiente. Mientras ambos entran, Uma le explica a Luca que no ha pasado el casting final.

Sec. 8 INT/DÍA SALA DE ENSAYO. MAÑANA.

Esther echa la bronca a Uma ya que queda poco para el estreno de la obra cuando la ve entrar y avisa de que no va a esperar a Noa para empezar. Se ponen a hacer los ejercicios de calentamiento. GUILLERMO (27), uno de los integrantes de la compañía, comenta que ha probado las nuevas experiencias de Virtual Encore. Todos dan su

opinión y hacen bromas sobre un vídeo viral de reclamo publicitario que ha sacado Virtual Encore. JANA (24) ríe a carcajadas por la imitación caricaturesca que hace Luca. Esther les manda callar, ya que deben hacer los calentamientos con la máxima concentración posible. Uma respira hondo, parece lograr esa concentración, pero de pronto Luca la avisa de que Noa está asomado por la puerta. Uma lo mira y Noa le hace un gesto para que salga. Uma se excusa con Esther para salir. Esther rebufa y sigue con los calentamientos.

Sec. 9 INT/DÍA PASILLO DEL EDIFICIO DE LA SALA DE ENSAYO. MAÑANA.

Uma cierra la puerta detrás de ella. Noa está en el pasillo, hace ademán de darle un beso, pero Uma le pide que se lo diga ya. Noa suspira entristecido y le dice que a él sí lo han aceptado en la producción londinense. Uma le felicita y Noa se lamenta de que no les hayan cogido a los dos, ya que así podrían empezar una nueva vida en Londres juntos. Uma le pide que no lo sienta por ella y se pregunta qué será de su relación. Noa no sabe qué decir, así que Uma propone que se den un tiempo. Noa le dice que está siendo muy fría con la situación y Uma se queda en silencio. Así que Noa, además, le anuncia que han cambiado la fecha para empezar y le piden que vaya cuanto antes. Eso significa que Noa no puede participar en la obra de teatro con *Shooting Star*, de la cual era Segismundo, el protagonista. Esther abre la puerta y les dice que vuelvan a ensayar, pero nota el modo en el que están y les pregunta qué pasa, Noa responde que tiene algo que contarles.

Sec. 10 INT/DÍA SALA DE ENSAYO. MAÑANA.

Noa les cuenta a todos la noticia. Esther está pensativa a un lado de la sala. Luca mira triste a Uma. Todos hablan sobre qué pueden hacer, pero no parece haber solución. Esther dice que tiene una idea, así que suspende el ensayo de hoy y les manda volver mañana para hablar del nuevo planning. Todos cogen sus cosas y se despiden. Noa les dice que dará una fiesta de despedida en su piso por la noche del día siguiente.

Sec. 11 EXT/DÍA EXTERIOR EDIFICIO. MAÑANA.

Luca se despide de Uma y deja a Noa y a Uma solos en la salida del edificio. Los dos no dicen nada de nuevo. Noa se acerca a ella y la mira a los ojos para decirle que la echará

de menos, Uma aparta la mirada y le da un abrazo. Uma le dice que irá a la fiesta de despedida de mañana. Noa le ofrece llevarla en coche a trabajar, pero ella dice que necesita caminar para despejarse. Uma se va.

Sec. 12 EXT. CALLES BARCELONA. MEDIODÍA.

Uma anda por las calles de Barcelona para llegar a su lugar de trabajo. Tiene mucho tiempo, así que se entretiene por las calles. Su paseo va del escenario más calmado a lo más desordenado, para finalizar en la zona alta de la ciudad. Compra un bocadillo mientras camina en un puestecito de la calle. Mientras espera a que se lo sirvan, ve en uno de los paneles digitales de publicidad el vídeo viral de Virtual Encore del que sus amigos hablaban antes. Uma esboza una sonrisa al recordar la hilarante actuación de Luca. Finalmente, mientras se come el bocadillo, entra en una zona donde las calles son más anchas, hay más árboles y menos gente.

Sec. 13 EXT/DÍA EXTERIOR RECINTO. MEDIODÍA.

Uma se encuentra con unas puertas metálicas. Utiliza una tarjeta electrónica para pasar, pero le da error de usuario. Uma se queja de que esto le haya vuelto a suceder. Aprieta el botón para llamar, pero nadie contesta. Pasa un rato. Uma se cansa de esperar. Dentro del recinto ve a un jardinero y lo llama. Uma le pide por favor que llame a alguien para que le abra la puerta, que no le funciona la tarjeta. El jardinero se ríe del incidente y le abre él mismo. Uma se lo agradece y entra.

Sec. 14 EXT/DÍA ESPACIO DE EVENTOS. MEDIODÍA.

Uma entra en un espacio de eventos al aire libre donde hay una barra de bar, varias mesas repartidas y un escenario. En ese momento, hay una mujer subida en el escenario, hablando de la presentación de su libro. Detrás de ella van pasando unas imágenes que parecen sostenidas en el aire. Está usando un proyector que no necesita soporte, un invento de los últimos años. En las mesas, hay unas cuantas personas sentadas escuchando y tomando café. Unos metros más allá, en la zona del césped, hay niños jugando, de diferentes edades, entre 1 y 5 años. El padre de uno está intentando concentrar su atención en un juego, mientras a la vez se va girando para ver si llega a enterarse de lo que dice la mujer del escenario. Uma cruza el espacio en silencio y entra en la cabina de trabajadores.

Sec. 15 INT/DÍA CABINA TRABAJADORES. MEDIODÍA.

Uma ve su jefe EDUARDO (45). Está ocupado moviendo unas latas del almacén a la barra. Uma le saluda y le explica que todavía no la han ingresado en la base de datos, porque sigue sin poder entrar. Eduardo le resta importancia y le dice que ya lo arreglará, que está muy ocupado con el evento del fin de semana. Uma iba a replicar, pero Eduardo le dice que se vista de prisa ya que hay más niños que de costumbre. Uma asiente y va hacia los vestuarios.

Sec. 16 INT/DÍA VESTUARIOS. MEDIODÍA.

Uma deja las cosas dentro de una taquilla. Uma contempla el disfraz de farola que se tiene que poner. Hay otra chica en los vestuarios, cogiendo sus cosas para irse. La chica la saluda y le pregunta cómo le está yendo su primera semana. Las dos hablan sobre cómo es un trabajo ridículo y se ríen de los absurdos disfraces. La chica se va y Uma se pone el disfraz.

Sec. 17 EXT/DÍA ESPACIO DE EVENTOS. MEDIODÍA.

Uma aparece por una puerta exterior disfrazada y va a llamar a los niños para que vayan con ella. Cuando el padre que aún estaba con ellos la ve venir, ríe por debajo la nariz, da un beso a su hijo y corre a sentarse en la zona del bar. Los niños se amontonan al lado de Uma, le preguntan quién es y le tocan el disfraz. Uma hace su mejor esfuerzo por reunirlos y sentarlos a todos. Finalmente lo consigue y se dispone hacer su monólogo: una historia de una farola que está triste porque su humano favorito se ha mudado. El teatrillo incluye una canción ridícula. Los niños se distraen, no le hacen caso, uno de ellos empieza a imitarla y otros corretean cerca de ella. Uma pierde el control de la situación y sale del personaje para llamarle la atención a un niño. El niño empieza a llorar. Viene el padre de antes a llevarse a su hijo y mira con desprecio a Uma. El jefe a lo lejos ve lo sucedido y va a disculparse con el padre. Uma se siente muy avergonzada.

Sec. 18 INT/DÍA VESTUARIOS. TARDE.

Uma ha acabado la primera actuación de la jornada. Está en los vestuarios para refrescarse. Se saca con desprecio la parte de la cabeza del disfraz de farola. Está toda

sudada. Se contempla en el espejo y agacha la cabeza, abatida. Uma se sobresalta porque alguien golpea la puerta del vestuario. Uma pregunta quién es y responde Eduardo. Le dice que quiere que vaya a su despacho cuando se cambie. Uma vuelve a mirarse en el espejo y suelta un insulto por lo bajo.

Sec. 19 INT/DÍA DESPACHO DE EDUARDO. TARDE.

Uma, cambiada, llama al despacho de Eduardo. Este la hace pasar. Eduardo le echa un rollo sobre cómo su empresa le da oportunidades a los jóvenes de expresarse y de mostrar su creatividad. También habla de las grandes metas que ha cumplido en la vida a través de su trabajo. Uma está en silencio escuchándole. Entonces Eduardo le dice que no puede permitir que personas sin ganas de esforzarse estén en su empresa. Le dice que se nota que le falta vivir y ganar experiencia como actriz, así que no ha pasado el periodo de prueba. Uma se enfada y le contesta mal. Deja el disfraz de farola de mala gana en una de las sillas y se va dando un portazo.

Sec. 20 EXT/DÍA EXTERIOR RECINTO. TARDE.

Uma camina enfadada hacia las puertas metálicas. Cuando llega se da cuenta de que no puede salir, mira a su alrededor y no ve al jardinero. En vez de esperar a que le abran, escala la valla y se deja caer al otro lado. Se pone el dispositivo de la oreja y Dina le avisa de que tiene mensajes de su madre, GLORIA (57) . En el mensaje le pide que compre una botella de vino de camino a casa porque Roberto, el novio de Gloria, viene a cenar esta noche. La espera a las 21h para cenar. Comprueba la hora, son las 19h. Se pone a caminar.

Sec. 21 EXT/DÍA TIENDA DE ALIMENTOS. ATARDECER.

Uma está pagando la botella de vino cuando de pronto entran dos chavales jóvenes y comentan lo divertido que ha sido probar las experiencias de Virtual Encore. Uma presta atención a lo que dicen. El vendedor tiene la mano tendida para que Uma recoja el cambio, pero está tan ensimismada escuchando la conversación que no se da cuenta. El vendedor tose para llamarle la atención y Uma se disculpa. Se despide del vendedor. Sale de la tienda.

Sec. 22 EXT/DÍA CALLES BARCELONA. ATARDECER.

Vemos a Uma caminando en silencio por la calle mientras a sus lados cada vez hay más anuncios de Virtual Encore. Uma sigue los anuncios, extrañada por la creciente cantidad, hasta que de pronto se planta el edificio de Virtual Encore delante de ella. Uma se queda parada mirando el imponente edificio. Uma comprueba la hora de nuevo, aún tiene tiempo antes de llegar a casa. Se queda pensativa un momento y finalmente decide entrar en Virtual Encore.

Sec. 23 INT/DÍA VESTÍBULO VIRTUAL ENCORE. ATARDECER.

Uma se encuentra en una estancia muy espaciosa y luminosa. Hay varias personas entrando y saliendo de distintas puertas. Hay un mostrador al fondo de la sala, un trabajador atiende a una cliente. Uma se acerca y el trabajador acaba de atender a la chica. El trabajador la saluda haciendo una presentación de Virtual Encore y le pregunta si es su primera vez, a lo que Uma responde que sí. El trabajador le pide que espere mientras va a buscar a VICTORIA (37), la responsable técnica para que le presente los primeros pasos.

Sec. 24 INT/DÍA DESPACHO DE VICTORIA. ATARDECER.

El trabajador abre la puerta del despacho de Victoria. Es un despacho repleto de papeleo, libros de texto y diversos artefactos tecnológicos repartidos por la sala. Victoria parece muy concentrada enfrente de su ordenador, tecleando. El trabajador la avisa de que hay una nueva usuaria. Victoria, sin levantar la vista de la pantalla, le contesta que ahora va. El trabajador se marcha. Victoria termina de escribir y sonríe a la pantalla. Apaga el ordenador, se pone una bata blanca y abre una puerta que da a una sala de recibimiento.

Sec. 25 INT/DÍA NOCHE SALA DE RECIBIMIENTO. ATARDECER.

Victoria se coloca bien la bata y el pelo, plantada en medio de la sala. Uma entra acompañada del trabajador por la puerta contraria. Victoria saluda a Uma, se presenta a sí misma y a las funciones de Virtual Encore y le pregunta qué busca en las experiencias

virtuales. Uma le explica que las quiere utilizar para ganar experiencia como actriz, así que su objetivo en estas experiencias es mimetizarse muy bien con los personajes y seguir una trama. Quiere probar experiencias intensas que la obliguen a hacer un papel. Victoria alaba sus motivos y procede a hacerle un cuestionario para configurar el dispositivo con el que se utiliza la realidad virtual. Victoria le ofrece probar hoy mismo para que testee el funcionamiento y Uma acepta. Victoria le pide que la acompañe a la sala de conexión.

Sec. 26 INT/DÍA SALA DE CONEXIÓN. ATARDECER

Uma está sentada en un asiento reclinable en una sala estrecha y con luces altas. Victoria le pone un aparato en la cabeza para realizarle un escáner. Va muy rápido. Victoria se va un momento y vuelve con un chip personalizado para Uma. Después le pregunta a Uma si tiene alguna pregunta más. Uma niega con la cabeza, lista para empezar. Victoria le da una pastilla que le permite utilizar el chip. Uma se la traga y se recuesta en el asiento. Victoria le pone el chip en la cabeza. Uma cierra los ojos. Las luces bajan.

Sec. 27 EXT/DÍA PRADO MAÑANA

Uma abre los ojos y está en un prado de una extensión larguísima. Hay muchas flores y el cielo está de un azul brillante. Uma se mira las manos y hace girar los tobillos, comprobando que todo funciona correctamente. Lleva una ropa distinta, se ajusta a su cuerpo y es muy cómoda. Inspira profundamente y se da cuenta de que huele a flores. Coge una del suelo, la huele de cerca. Es su flor favorita, la gerbera. Uma contempla el prado y se pone a correr a través. Nota una agilidad increíble y se pone a saltar, feliz. A lo lejos ve las puntas de un acantilado y decide ir hasta ahí.

Sec. 28 EXT/DÍA. ACANTILADO. MAÑANA

Uma está en la cima del acantilado. Desde arriba ve un paisaje precioso: hay un lago debajo, personas tumbadas sobre la hierba haciendo un picnic. Ambos son personajes de sus películas favoritas. Uma les grita desde arriba y estas le responden. Uma empieza a descender por el acantilado a través de unas lianas colgadas de las rocas.

Sec. 29 EXT/DÍA LAGO. MAÑANA

Uma aterriza debajo del acantilado. Se acerca a las personas y habla con ellas sobre quiénes son. Estos le dan a probar una fruta de la cesta y Uma escoge una manzana. Le da un mordisco y comenta que tiene muy buen sabor. Deja a las dos personas y se acerca al borde del lago. El agua es brillante, Uma la mira como hipnotizada, la acaricia con los dedos. De pronto empieza a escuchar una melodía desde el fondo del lago. Es la misma canción que el sueño de esta mañana (*Moving - Supergrass*), Uma reconoce la canción. Mira más atentamente el agua y le parece ver una figura. Acerca el brazo como para cogerla, pero de pronto cae. No hay nada bajo la superficie y se vuelve incapaz de subir, siente que algo la arrastra hacia abajo. Uma acaba perdiendo el conocimiento. Todo se vuelve negro y se confunden los sonidos.

Sec. 30 INT/NOCHE SALA DE CONEXIÓN. NOCHE

Uma despierta agitada. Victoria está ahí, con cara de preocupación. Le dice sorprendida que normalmente las personas no pasan tanto rato en la versión de prueba. Victoria la felicita por haberse adaptado tan bien a los mecanismos de la realidad virtual y le pregunta qué le ha parecido. Uma hace referencia a cómo las cosas son más reales que en los sueños. Todavía no está convencida de si seguir o no. Victoria le dice que no hay problema, que esta era una prueba gratuita y puede confirmar cuando quiera. Victoria le devuelve sus cosas de un armario que hay a la derecha de la sala. Uma se levanta, algo mareada, del asiento reclinable.

Sec. 31 INT/NOCHE VESTÍBULO VIRTUAL ENCORE. NOCHE

Uma sale de la sala de conexión, Victoria la sigue. El trabajador del mostrador se despide de ella, Uma le devuelve un “adiós” leve, todavía algo atolondrada. Victoria la acompaña hasta la puerta y le recuerda que están a su disposición cuando quiera volver, le da su contacto. Se despiden.

Sec. 32 EXT/NOCHE CALLES BARCELONA. NOCHE

Uma camina por las calles de Barcelona. Ya no parece haber tantos anuncios de Virtual Encore como antes. Uma enciende a Dina, el dispositivo de la oreja. Dina la avisa de que llega tarde a la cena familiar. Uma empieza a correr.

Sec. 33 INT/NOCHE COMEDOR DEL APARTAMENTO DE UMA. NOCHE

Uma abre la puerta del apartamento. Se disculpa por llegar tarde, pero Gloria dice que no pasa nada, ya que Roberto todavía no ha llegado. Uma deja el vino en la encimera y ve que Gloria está terminando de preparar la cena. Mientras, Gloria está viendo las noticias en una pantalla. Aparece un anuncio de Virtual Encore y Uma insinúa que le gustaría probarlo. Gloria tiene muy mala reacción a esto. Le dice a Uma que esa clase de compañías lo único que quiere es recaptar información biométrica. Uma le contesta diciéndole que no entiende por qué se pone así con esos asuntos. Mientras discuten, suena el timbre. Gloria va a abrir, Roberto entra y se saludan entre todos. Los tres cenan y charlan. Uma no le explica a Gloria nada de lo ocurrido. Terminan de cenar. Gloria ofrece fruta como postre. Uma escoge una manzana y le da un mordisco. Recuerda la experiencia virtual y se queda ensimismada saboreando la fruta. Gloria parece estar diciéndole algo, pero Uma no le escucha. Cuando presta atención Gloria le repite que Roberto se queda a dormir y les gustaría ver una película. Uma entiende que debe irse a su cuarto. Se despide de ambos y se va a su cuarto.

Sec. 34 INT/NOCHE HABITACIÓN DE UMA. NOCHE

Uma está tirada en su cama, en pijama, escuchando música y consultando las redes sociales. Tiene la manzana del postre apoyada a su lado. Se gira para mirarla, la coge y da un mordisco. Le pide a Dina que confirme su inscripción a Virtual Encore.

Sec. 35 INT/NOCHE HABITACIÓN DESCONOCIDA. NOCHE

Nos encontramos en el mundo virtual de Uma. UMI (23 años) está en una habitación oscura, vestida de negro. No le vemos la cara. Está sentada tirando piedrecitas contra

una diana, acierta dos veces y a la tercera falla el tiro. Umi hace un sonido de malestar y por primera vez le vemos la cara. Es rubia, tiene el pelo corto y es muy parecida a Uma físicamente. Tiene el pelo chorreando y la ropa mojada. Sonríe con malicia.

6.2 Transcripción entrevistas

Miguel Gómez Delgado (20) Vive en Barcelona y se ha graduado en el “Cicle formatiu de grau superior en tècniques d'actuació teatral en el Timbal, Escola de Teatre i Creació Escènica”.

“El ser actor es uno de los trabajos más difíciles en el hecho de que nunca puedes parar de picar piedra, es decir, ser actor no es salir en una serie y ya triunfar, aunque haya gente que tenga esa suerte. Pero estos quizá son 20 de cada 100, o menos. Al final ser actor es no esperar a que te llamen, porque no te van a llamar, es muy difícil. Ser actor es picar piedra y crear tus proyectos, moverte, si tienes suerte y tienes una agencia, vas a castings, y si te mueves en el teatro, es muy complicado que te llamen para un casting. Entonces en ficción está lo de que si tienes suerte y sales en un programa de TV3 y eres guapo (porque las cosas van así) y les gustas, o al menos tienes un perfil que gusta, pues quizá de esa serie haces otra pero igual también te estancas al final. Al final ya no es solo ser guapo, sino tener el perfil concreto de un personaje, pero quizá eso hace que te estanques en un personaje el resto de tu carrera. Esto es lo que tiene la ficción. Es muy raro encontrar un casting para teatro, te tendrán que llamar. Quizá en compañías muy grandes como Dagoll Dagom hacen castings, pero no es lo normal.

Después está el otro problema: a la gente joven se lo ofrecen muy pocas oportunidades, aunque es verdad que el teatro independiente y las salas pequeñas suelen apoyar mucho al teatro juvenil, de creación. Pero a los teatros grandes es muy difícil acceder, y tú como actor lo que no puedes pretender es siempre aspirar a estos. Lo importante como actor es ir haciendo pequeñas cosas y sobre todo participar en festivales, ya que ahí van muchos programadores de salas. Ser actor básicamente es eso: picar piedra y si eres de ficción, hacer castings. Y por supuesto, los contactos.

El problema que tenemos es que la cultura está muy infravalorada, cosa que hemos podido observar últimamente. La cultura nos ha mantenido ocupados y entretenidos en

esta época de confinamiento a causa del COVID-19 y aun así seguimos siendo la *última mierda*. Hay muy pocas ayudas, muy pocas subvenciones y al final hacerte un hueco es, de nuevo, ir picando piedra y no parar.”

Núria Ruíz Muñoz (22) Vive en Barcelona y se ha graduado en el “Cicle formatiu de grau superior en tècniques d'actuació teatral” y en el “Postgrau de Creació Teatral” en el Timbal, Escola de Teatre i Creació Escènica”.

“Yo, por supuesto, hablo desde la vida actoral teatral, porque la vida actoral en el cine no la he experimentado tanto como para poder opinar. Así que solo opinaré desde el punto de vista de actor de teatro.

El mundo actoral se divide en dos tipos de actores: están los que buscan su propio beneficio, ya sea fama, dinero, etc y los que buscan decir algo con el teatro. No quiere decir que los actores sean el resto de su vida uno de los dos, puede ir cambiando. Yo quiero pensar que la gran mayoría de actores, por lo menos al principio, son del segundo tipo. Hay un momento en la vida como actor que tienes que decidir entre tus verdaderos principios y la fama y el dinero. Es muy probable que en un momento tengas que escoger entre uno de los dos. Y también depende del momento de la vida en el que te encuentres, donde puede que te puedas permitir elegir o no. Nos encontramos con cosas como profesionales con un talento brutal en salas muy pequeñas y con recursos mínimos haciendo cosas que deberían estar mucho más promocionadas. Hablo sobre todo de gente que se dedica a la enseñanza actoral, que no han tenido otra que ganarse la vida así, y luego a parte tienen sus proyectos que llevan con una voz y un mensaje propios. Por esto quizá en algún momento dado tienes que decidir venderte, aunque haya casos raros como el montaje de *El Despertar de la Primavera* que se hizo en el Teatre Victòria [...] Al final en el mundo del teatro siempre tienes que tener claro que si tú haces un proyecto, y funciona, y la gente quiere verlo, pero en el día de mañana te cansas de este y quieres avanzar en tu carrera y presentar otra obra de teatro, vuelves a empezar. Completamente. Quizá en el mundo del cine se te quedan más las caras de los actores, pero en el teatro la gente se acaba olvidando de ti. Por ejemplo, si los chicos de *El Despertar de la Primavera* se ponen a hacer otro proyecto es probable que nadie se acuerde de ellos. Como he dicho: es comenzar completamente de cero, ya sea porque no hay los recursos necesarios, ni el apoyo o la promoción. Digamos que el actor y la obra de teatro es siempre un bebé recién nacido cada vez que se empieza un proyecto

nuevo. Un folio el blanco, vaya, volver a empezar. Y eso es lo difícil, lo frustrante de ser actor. Porque toca volver a empezar, a volcar todo tu tiempo al proyecto, a no tener ingresos durante mucho tiempo porque estás creando a ese bebé, a ese folio en blanco.

Cuando sí consigues entrar en los grandes teatros y consigues tener un sueldo, es porque, aunque suene feo, decides venderte. Vas a tener que tomar esa decisión para tener unos ingresos estables y más elevados.

Pero es que además hay que tener en cuenta otro factor, y es que el actor que *solo*, es actor lo tiene todavía mucho más complicado que aquel “actor creador”. El actor creador al final tendrá más oportunidades, pero eso supone otro esfuerzo añadido. Es complicado ganarse la vida siendo un actor como tal sin ser también polivalente. Todo será más fácil si además de actuar, diriges, escribes y tienes una visión general del proyecto. Así que es muy difícil ser el tipo de actor que solo son actores, y si lo eres es porque realmente están enchufados y son personas que están metidas en el mundillo. Si empiezas de cero, como pasa en la mayoría de los alumnos de teatro, es muy difícil, sin conocer a nadie, entrar en el mundo de las obras de teatro que realmente dan dinero.

Creo que pocas personas entienden la necesidad del teatro a día de hoy, sobre todo en este país. Por eso cuando luchas por tus derechos como actriz, sientes que luchas por los derechos de todos, así que al final, considero que el teatro es realmente necesario.”

Jordi Dragón Salguero (20) Vive en Barcelona y se ha graduado en el “Cicle formatiu de grau superior en tècniques d'actuació teatral” y en el “Postgrau de Creació Teatral” en el Timbal, Escola de Teatre i Creació Escènica”.

Dentro de todos los tipos de actores que existen, diferencio dos tipos: la gente que quiere ganarse la vida de esto, que sabe que es muy difícil y luego está otro tipo grupo, creo, más pequeño, que ve este oficio como manera de hacerse famoso. Evidentemente, cuando se dan cuenta de todo el trabajo que hay detrás acaban desechándolo porque o tienes un plan B muy seguro, donde recibas ingresos o no te vas a sostener solo con eso.

Tirando por esta misma vía diría que hay dos maneras de afrontar la profesión o te formas y te sientas a esperar a que venga alguien a llamarte, que no pasa, solo a gente

contada. Y la segunda opción, que creo que es la correcta, es buscarse uno mismo sus proyectos, textos que te interesen, cosas que quiera explicar, crear una compañía para representarlo y movilizarse todo lo posible entre los teatros. Al principio empiezas en centros cívicos y negocias con los ayuntamientos de los pueblos, los que normalmente te intentan ayudar [...] Tienes que movilizarte, buscar quién quiera programar tu proyecto, negociar... Esto tanto en teatro como en cine.

Básicamente, es un sector que o te apasiona, o lo acabarás abandonando. Es muy difícil mantenerse económicamente solo con esto. Sí que puedes conseguir algún ingreso, pero muy pocas veces vas a poder dedicarte 100% a este trabajo. Entonces la gran mayoría de nosotros, tanto yo, como compañeros de estudios y amigos tenemos otros trabajos. Yo por ejemplo trabajo de profesor de teatro es extraescolares de colegios pero hay de todo. Mucha gente hacen trabajos que no tienen nada que ver con el oficio. Lo que se busca sobre todo cuando intentas priorizar el actuar en lugar de los otros trabajos (ganar una fuente de ingresos estable) son trabajos que te permitan cierta flexibilidad o la confianza para pedir días libres para poder presentarte a un casting o presentar una obra.

Es probable que si no vives tu carrera como un hobby profesionalizado, como algo que realmente te gusta, no vas a llegar a ningún sitio. Tienes que dedicarle mucho tiempo.

Respecto a los trabajos la gran mayoría intenta que sus trabajos secundarios estén relacionados. Ser profesor de teatro te ayuda a ver los contenidos aprendidos y a asimilarlos de otra manera. Al intentar explicarlos y trabajarlos con tus alumnos le das otra vuelta y aprendes más cosas. Entonces dar clases es una pequeña forma de establecer las bases de tu carrera.

Pero en fin, que también existe la posibilidad de que tengas mucha suerte y entres en una agencia y te llamen para conseguir mil cosas. Pero esto no se suele dar en las agencias, además en estos espacios intentan equilibrar el flujo entre actores y no le suelen dar todo a una misma persona, sino que tienen un pequeño banco de actores. Para las agencias es importante que todos sus integrantes tengan las mismas posibilidades para que se queden con ellos, ya que se llevan un porcentaje de las ganancias.

Dániel Baki (27) Vive en Budapest y se ha graduado en la “University of Theatre and Film Arts” como Master of Arts in Actor.

“What I can see actors in my age is that they think about acting as a very competitive profession so they feel like they are part of a constant fight with other actors at the same age or physical features. They - and sometimes me too - have this illusion and frustration that they have to be everywhere at the same time to be seen by people who have power or influence in this business: I mean they try not to miss any audition, party, premier, they are trying to hang out with people from famous theaters or theater/movie directors. It is more common between freelancers than between actors who are members of theater companies. Many actors - even well-celebrated, famous actors with many awards - they are comparing themselves with other actors, they are very jealous to each other's success and always worrying about the audience/directors/colleagues' opinion. So in a nutshell: somehow many actors don't develop the ability to judge their own work and talent, they don't trust their own opinion, they need a constant feedback from other people.

For me it is also a big problem that at the uni they taught us that the only way you can become a real theater maker if you sacrifice your whole life for the theater. They told us that theater and acting is beyond everything: family, friendship, love, health.... etc. You can't miss a show because your mother died, or because you are sick. A good actor dies at the end of the season. - That is exactly what our master teacher told us once.

They also taught us that if you are an actor that you have to look at yourself constantly through a third eye: you need to see yourself from the outside all the time in every situation, you have to be able to analyze and memorize your reactions and behaviors in different situations. Like at your mother's funeral you should observe the way you cry, speak with other people, your gestures, etc. So later on stage or in set you will be able to use these emotions and mechanisms when you form a fictional character.

But this attitude would mean that you can't really be in the present because you are always observing yourself from the outside. You can't be in the situations in your real life, you can't truly live your own life because you are saving and monitoring every moment to live it later on stage. And it is a very dangerous thing to do. In my opinion. It is not a good method. It makes you frustrated and isolated and not makes you a better actor. But once this behavior becomes your routine it is really hard to change it. I find myself doing that

everyday.... And it is also really hard to find new ways to form a character for every new show. To be free and brave enough not to use the same methods every time. And to be ready to humiliate yourself. If you get alright with humiliation than you become free to do whatever you want on stage or on camera

What is also hard to learn to say no. Because actors always say yes. To everything. EVERYTHING. Job offers, castings, tv shows, series, meetings. The reason why they do so: 1. They dont wanna miss any opportunity 2. They wanna feel loved. So if they feel they are important for somebody - like a director - they say yes even if they can feel that the show is gonna be shitty. So if an actors says no, that is a big and mature thing”.

6.3 Teaser

Hemos montado el teaser con la intención de mostrar el ambiente que representa Virtual Encore. La manera de conseguir esto es explicando cómo funciona la empresa de realidad virtual. Está hecho a partir de diversos fragmentos de series y películas de ciencia ficción:

The Divergent Series: Allegiant, Dirección: Robert Schwentke. Guion: Stephen Chbosky, Bill Collage, Adam Coper, Noah Oppenheim. Productora: Reg Wagon Entertainment & Mandeville Films. País: Estados Unidos.

Fuente: yts.mx

Altered Carbon (2018), trailer primera temporada. Dirección: Laeta Kalogridis (Creador), Uta Briesewitz, Alex Graves, Miguel Sapochnik, Nick Hurran, Peter Hoar, Andy Goddard. Guion: Laeta Kalogridis, Nevin Densham, Steve Blackman, Russel Friend, Garrett Lerner, Brian Nelson, David H. Goodman Productora: Skydance Television, Mythology Entertainment. Distribuida por Netflix. País: Estados Unidos.

Fuente: www.youtube.com/watch?v=-Yt89b5AcwY&t=52s

Black Mirror (2011), episodios: "San Junípero" (3x04), "Playtest" (3x02) y "Striking Vipers" (5x01). Dirección: Charlie Brooker (Creador), Owen Harris, Carl Tibbetts, Otto Bathurst, Euros Lyn, Brian Welsh, Bryn Higgins, James Hawes, Dan Trachtenberg, Jakob Verbruggen, James Watkins, Joe Wright, Jodie Foster, Toby Haynes, John Hillcoat, David Slade, Timothy Van Patten, Colm McCarthy. Guion: Charlie Brooker, Jesse Armstrong, Konnie Huq, Chris Morris, William Bridges, Rashida Jones, Michael Schur. Productora: Zeppotron, Channel 4, distribuida por Netflix. País: Reino Unido.

Fuente: www.netflix.com

Divergent (2014). Trailer. Dirección: Neil Burger. Guión: Evan Daugherty, Vanessa Taylor. Productora: Summit Entertainment, Red Wagon Productions. País: Estados Unidos.

Fuente: www.youtube.com/watch?v=sutgWjz10sM

The Divergent Series: Insurgent (2015), película completa. Dirección: Robert Schwentke. Guion: Akiva Goldsman, Brian Duffield. Productora: Summit Entertainment, Red Wagon Productions. País: Estados Unidos.

Fuente: yts.mx

Jessica Jones (2015), trailer. Dirección: Melissa Rosenberg (Creador), Simon Cellan Jones, S.J. Clarkson, David Petrarca, Stephen Surjik, Uta Briesewitz, John Dahl, Billy Gierhart, Rosemary Rodriguez, Michael Rymer, Jennifer Lynch, Tim Iacofano, Neasa Hardiman. Guion: Brian Michael Bendis, Melissa Rosenberg, Michael Gaydos, Jenna Reback, Dana Baratta. Productora: American Broadcasting Company (ABC), Marvel Studios, Netflix. Distribuida por Netflix. País: Estados Unidos.

Fuente: www.youtube.com/watch?v=nWHUjuJ8zxE

Maniac (2018), trailer. Dirección Cary Joji Fukunaga (Creador), Patrick Somerville (Creador). Guion: Patrick Somerville, Cary Joji Fukunaga, Mauricio Katz, Amelia Gray, Caroline Williams, Nick Cuse, Sam L. Roberts. Productora: Paramount Television, Anonymous Content. Distribuida por Netflix. País: Estados Unidos

Fuente: www.youtube.com/watch?v=L6cDDmk-O5A

Música de trailer: “Slow Dissolve” de Purple Planet. Fuente: <https://www.purple-planet.com/slow-dissolve>

Música de trailer: “Shield of Fate” de SPM Music Group LLC. Compartido en YouTube por Premium Music HQ en 2016.

Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=IZfMguLEXII>

Música de trailer: “Sonidso Glitch”, compartido por Mark Rz en YouTube, 2019.

Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=VmBirV5eslw>

La tipografía usada en el cartel, teaser y documento es “Dealer Strikes” de Chequered Ink Ltd.

Fuente: <https://www.dafont.com/es/dealer-strikes.font>

Respecto a la animación nos servimos del ejemplo de la animación del efecto “Glitch” en Premiere Pro. Vídeo de YouTube de Matías Toledo, 2019.

Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=WaZZ1ZFM7w>

Se puede visionar el teaser en este link: <https://youtu.be/1xgYhRUQoRs>